1991年2月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第2号通巻26号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 460yen

マルカツ 勝PCエンジン

1991 2月号



サンキューベルトマッチショー
読者4904名大募集!

付録1 みんな待ってた
完全攻略全44ページ
桃太郎伝説II
完 攻略本
桃太郎チーム&
ハドソン開発者
インタビュー収録

付録2 招福!
謹製 1991アーケードカレンダー ポスター

イースIII
最新情報入手

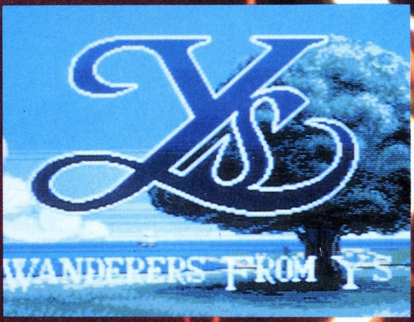


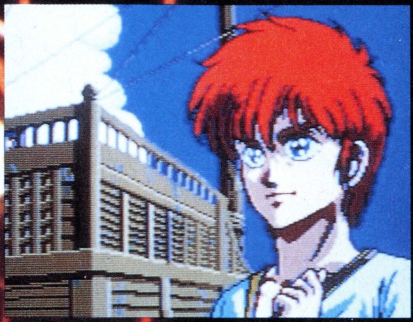
Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

水晶球の邪悪なるもの

イースIII

長く続いた平和が崩壊しつつある…。
世界が邪悪なるものに支配されようとしている今、
アドルが再び立ち上がる。
愛とロマンと感動に満ちた壮大な冒険が
再び始まろうとしている。



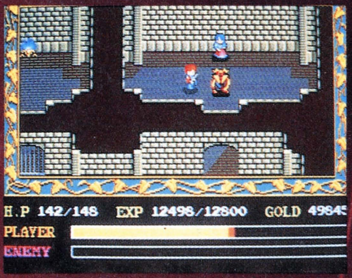


新春爆発売!

7,200円(税別)

「イースI・II」も好評につき限定追加発売。









「イースIII」が発売される今日でも、まだまだ健在「イースI・II」!
大人気のイース、イースIIを1枚のCD・ROM²に完全移植!ビギナーからマニアまで楽しめる、アクションロールプレイングゲーム不朽の名作!
「イースI・II」を持ってこそ、CD・ROM²の意味がある。

10月30日追加発売
7,800円(税別)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

イースIII

衝撃の発売延期！

みなさん、ごめんなさい…。





⬅「とりあえず首をつっておわびします」(梶野さん)。

担当者 涙の謝罪!!

「これでユーザーのみなさんの気がすむのなら」(『イースIII』ディレクター・松永さん)、「たいへん申し訳ありません」(同A.D・梶野さん)といたって神妙なこの2人は、ハドソンの『イースIII』責任者である。同作品は本誌の「前人気ベスト10」でもコンスタントに高得点をあげており、この発売延期が本誌読者へ与える影響は大きい。そこで両氏にこういうかたちでご登場願ったわけなのだ。「主な理由はゲーム画面を全体的にグレードアップすることになったためで、経過は順調、新しい発売日は、3月22日です。よろしく」(梶野さん)。 (☞32)

にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

読者の声

東京都青梅市

山口一郎太くん

ショック！『イースIII』の発売が延びちゃうなんて、そんなバカな。僕は去年『イースI・II』のためにCDロムを買って、今回『III』が出ると知ったときは、すんごくうれしかった。なのに、いきなり発売が延びるなんて、トホホ……。

神奈川県相模原市

藤田和樹くん

ったく、ハドソンさん、そんなのありですか!! ㊙の記事を見て、超期待してたんですよ。ホントにもう、怒りますよ。まあでも『桃伝II』があるから、なんとかガマンします。そのかわりイイものにしてください!!

埼玉県大宮市

高橋ゆり子さん

『イースIII』が発売延期と聞き、'91年の正月はこれで決まり！ と思っていた私はとても残念です。しかし、しばらく待たされても、よりクオリティの高いものになるならその方がずっといい。開発スタッフのみなさん、期待してます。

ごめんなさいプレゼント

松永さん、梶野さんから読者のみなさんに、おわびのしるしとして『イースI・II』と『イースIII』をセットで3名様にプレゼント!! 希望者は2人(どちらかひとりでも可)へのメッセージ(励まし、怒りなどなんでもOK)を書いて、1月20日(消印有効)までに下のあて先へ。内容が勝負だよ!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㊙PCエンジン編集部イースIII発売延期係

桃太郎伝説II をつくった男たちが（女性も含む）語る涙と笑いの制作秘話

PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK

東京



札幌



桃太郎チーム



「"桃太郎セブン"は9割以上できてたけど、どうもノリが悪いので、捨てちゃいました」（さくま氏）。「桃太郎チームのアイデアは、ユニークすぎて10に2つぐらいしか実現できないんですよ」（ハドソン・飛田氏）。RPG超大作『桃伝II』の発売を記念して、東京と札幌で、同作品をつくった男たち（うち女性2名）に、制作秘話や思い入れを存分に語ってもらったぞ!! （☞ ふろく❶）

ハドソン『桃伝II』開発スタッフ

滑り出し好調!! 満を持して発売されたGT



こちらは謝っていただくわけにはいかなかったが、当初の予定より3週間ほど遅れて、12月1日にめでたくPCエンジンGTが発売された。初回出荷は「約4～5万台」（事情通）で、今年度（'91年3月末）中に「12万台が目標」（日電HE広報　安田氏）。問屋など流通関係からの評判は上々だとか。（☞ 86）

ついに一歩前進!! 川田達人と読者の『S・S・S』



左の男性は、そう、川田達人である。なぜバンザイしているかというと、みんなのアイデアをもとに川田さんがまとめた『S・S・S』の企画書が、ハドソンの会議で了承を得、制作内定（正式決定ではない）のサインが出たからなんだ。「メディアやスタッフの調整がとれしだい、正式決定します」（川田さん）。やったね!!

がんばるぞ!!

今月のアイドル

高橋由美子ちゃん



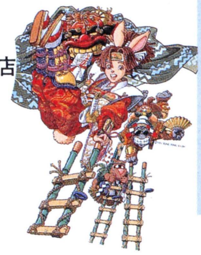
アニメ『魔神英雄伝ワタル2』の主題歌『Fight!』も収録されている高橋由美子ちゃんのアルバムが発売されたぞ〜。タイトルは『Scarlet』で、初回生産分には、60ページというボリュームのハードカバー写真集がついているんだって。これで2600円（税込）ってのはお買い得だよね。さらに由美子ちゃんに会えるイベントが1/6東京／サンシャイン噴水広場、1/15大阪／堺鳳ウイングス、1/20名古屋／テルミナ広場で開催される。1/21発売の新曲も聴けるので見に行こうぜ！

にゅうす＆とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

月刊マル勝PCエンジン

FEB.CONTENTS

[2月号目次]
1991 ② Vol.26 発行／角川書店
表紙イラスト●佐々木晃〔TONG KING SHOW〕
表紙アートディレクション●グァバモリオカ
表紙ロゴデザイン●高木和雄〔AR＋DA〕

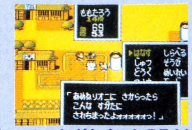


桃太郎伝説II

PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK

付録1





豪華44ページ！大人気ゲームを徹底攻略!!

完攻略本

花と木の国や、ほほえみの大地など、マップとデータで完ペキ解説。おまけに桃太郎チームの座談会や、開発スタッフのウラ話など、オイシイ内容だらけ!!

●怒濤のごとく押し寄せる発売直前ソフトを㊙が斬る!!

NEW SOFT TIMES 23

えるでぃす —— 24
エグザイル —— 28
イースIII —— 32
改造町人シュビビンマン2 —— 34
アドベンチャーアイランド —— 36
1943改 —— 38
迷宮島SPECIAL —— 40
三国志　英傑天下に臨む —— 42

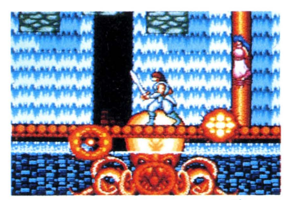


えるでぃす

●発売直前の人気ゲームを、ポイントおさえてズバッと攻略!!

HOW TO WIN 45

カダッシュ —— 46
チャンピオンレスラー —— 50
オーバーライド —— 52
ジャッキー・チェン —— 56



カダッシュ

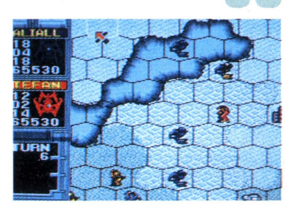


ジャッキー・チェン

●発売中のソフトを、ウラからオモテから遊びつくそう!!

ゲームの達人 95

裏技的達人 —— 96
バスティール —— 104
対戦ゲーム特集 —— 108
〔おとなのおもちゃ箱〕ワラビー!! —— 111
お買物ガイド —— 112



バスティール

●発表されたばかりの超新作情報がぎっしり！ 今月も要チェック!!

NEW SOFT TIMES 延長戦 135

宇宙戦艦ゴモラ —— 135
魔晶伝紀ラ・ヴァルー —— 136
デッドムーン —— 138
コズミックファンタジー2 —— 140
ハイグレネーダー —— 141
ほか



ラ・ヴァルー

付録2

超㊥なビジュアルがギュウ²づめ!!

1991 アーケードカレンダー

恒例!



やってきましたこの季節!! 毎年恒例㊙PCエンジンが自信を持ってお贈りする、ウルワシのアーケードポスターカレンダーだぜぃ!!

愛読者プレゼント ―― 22
メディアミクスインフォメーション ―― 82
GMおっかけ最前線 ―― 83
MADARA OVA ハイパー通信 ―― 114
KMO通販 ―― 117
ロードス島戦記通信 ―― 129
MAC(マルカツアタックカード) ―― 132
新作タイムスケジュール ―― 146
クレクレタコラ&ソフトハウスインフォメーション ―― 148
次号予告 ―― 150

●MONTHLY TOPICS
MARUKATSU 電光石火 4

●『KLAX』に続いて話題作が続々
特報! テンゲンの最新作3本立て 20

●超SF・RPGノベルズ
サイバーナイト第2部《第7話》 77

●ゲームデザイナー養成講座
ゲームデザイナー虎の穴 84

●NEW PRODUCT+α
PCIA PC Engine ハード中央情報局 86

●スラップ・スティック読者ページ
いくいくパラダイス 88

●『天外Ⅱ』の未公開情報満載
天外余興Ⅱ 118

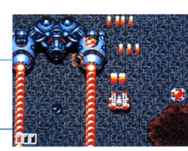
●ベストヒットソフトはこれ!
ソフトヒットチャート 120

●他機種の情報はこれでバッチリ!
PC移植市況月報 122

●新作クロスレビュー
新作ソフトお毒味チャート 126

●ナンセンスコミックで脳ミソもメルトダウン
カーネルグロテスキー青木ド・エマニエルの華麗な日々 130





読者参加 誌上ゲーム&コミック
ガイナウォーズ 大好評連載 第2回 61

KMO 角川メディア・オフィス
日頃のご愛顧に大感謝!
サンキューベリーマッチショー情報 44



《GAME INDEX》

アイウエオ順

アヴェンジャー ―― 100
アドベンチャーアイランド ―― 36
イースⅢ ―― 32
1943改 ―― 38
宇宙戦艦ゴモラ ―― 135
ULTRA BOX 第3号 ―― 113,145
エアロブラスターズ ―― 97,98,99,103
エグザイル ―― 28
S.C.I. ―― 113,127
F1サーカス ―― 100
えるでぃす ―― 24
オーバーライド ―― 52,113,127
改造町人シュビビンマン2 ―― 34
カダッシュ ―― 46,113,127
GULCLIGHT-TDF2- ―― 113,127
クイズまるごとTHEワールド(仮) ―― 144
クロスワイバー ―― 101,103,112
コズミックファンタジー2 ―― 140
三国志　英傑天下に臨む ―― 42
ジャッキー・チェン ―― 56,113,127
スーパー大旋風 ―― 145
SUPER桃太郎電鉄 ―― 110
SPIN PAIR ―― 109
スペースファンタジーゾーン ―― 145
天聖龍(セイントドラゴン) ―― 113,127
戦国関東三国志 ―― 143
TITAN(タイタン) ―― 144
チャンピオンレスラー ―― 50,109,126
デッドムーン ―― 138
TVスポーツ　フットボール ―― 145
天外魔境Ⅱ ―― 118
ネクタリス ―― 110
ハイグレネーダー ―― 141
バスティール ―― 104,109,127
パチ夫くん　幻の伝説 ―― 143
パラソルスター ―― 127,142
パワーリーグⅢ ―― 110
ピーターパックラット ―― 21
ファイナルラップツイン ―― 110
プロテニスワールドコート ―― 110
ボンバーマン ―― 100,108
マーブルマッドネス ―― 20
魔界プリンスドラぼっちゃん ―― 112,127
魔晶伝紀ラ・ヴァルー ―― 136
迷宮島SPECIAL ―― 40
盟約の定義 ―― 145
モトローダー ―― 110
桃太郎伝説Ⅱ ―― 113,ふろく
らんま½ ―― 96,109
ワラビー!! ―― 111,112

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。



Enjoy Hudson
PC Engine
アクションならば、
オレにまかせろ！
正統派アクションゲーム
PCエンジンで登場!!
成龍
ジャッキーチェン
©1991 HUDSON SOFT
1月18日発売
6,500円(税別)
協力：HK TVB INTERNATIONAL LTD.
あのDiGimation（デジメーション）次々と登場！
第1弾「珍説桃太郎伝説」¥3,800(税込)
PCエンジンの愛と勇気と感動が今ビデオでよみがえる！ゲーム体験ワールドのはじまりはじまり。
好評発売中!!
第2弾「凡！／ボンバーマン」
あのPCエンジン版「ボンバーマン」が、まったく新しいオリジナルストーリーでビデオに登場。
出演：悪役商会
第3弾「戦士たちの6年／スーパーキャラバン」
ハドソン恒例、夏のキャラバン6年の記録。スーパードキュメントビデオ。
●12月24日同時発売　¥3,800(税込)
©1991 HUDSON SOFT　発売元：株式会社ファンハウス
PCエンジンの最新情報が聞ける
テレホンPCランド
東京 03-260-9901　大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900　広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900　札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡
※平成三年一月一日より、東京支社の電話番号が03-3260-4622に変わります。


カットビ！宅配くん
tonkin house
青春の汗と涙がちょちょぎれる!!
日夜、熾烈な戦いが繰り広げられている宅配業界。
この業界に異変が起きた。「ブラックドック」と名乗る謎の組織が宅配荷物をつぎつぎと奪いとってしまうのだ。このままでは宅配業界全体が危ない！
父親から会社を引き継いだ主人公は、ブラックドックを倒すべく、敢然と立ち上がった！
広大なマップ上で繰り広げられるバトルチェイスアクションゲーム!!
PC Engine
キビシイ巡査さん、コワーイおばさん、マヌケな暴走族などなど「個性的」なキャラが続々登場！
好評発売中
6500円（税別）
HuCARD 対応
バックアップメモリー付
TONKIN HOUSE
東京都文京区本駒込6-14-9
サイバーナイト 好評追加発売中!!
HuCARD 対応
ゲームデザインはRPG界のトップ集団「グループSNE」●監修：安田均／シナリオ：山本弘／ゲームシステム：水野良 ○メカニックデザイン：大河原邦男 定価6800円（税別）
c グループSNE／TONKIN HOUSE

魔晶伝紀

ROM ROM

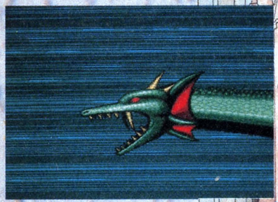
La Valeur

ラ・ヴァルー

森と湖に囲まれし異境にたたずむ国ヴェスガロス――。
この地に眠る魔晶石ラザニウムの放つ力は、魔法を行う者に力を与え、奇跡を起こした。
伝説は語る『この世に〝ラ・メール〟〝ル・シエール〟(海と空)と呼ばれし、ふたつのラザニウムの大結晶あり。そのふたつ手にし者、ヴェスガロスを治めし力備えん。』
時は流れ、埋れかけていた伝説が姿を現わした――。



伝説のラ・ヴァルーがCD·ROM²に結晶する。



見事なオープニングシーン

CDロムならではのアニメーションとCDサウンドを駆使した壮大なオープニング。



多彩な戦闘シーン

「斬る」「突く」「叩く」といった多彩な攻撃方法が、自由度の高い戦闘を可能にした。



リアリティあふれる巨大迷宮シーン

描き込まれたグラフィックにより、臨場感あふれるリアルな巨大迷宮を忠実に再現。

「これが本当のゲームだ！」誰もがうなずく
マネしない、マネされない、自分たちのものだけを！
パソコンゲーム界で10年やるのはダテじゃない！
CD·ROM²ソフト第一弾
「魔晶伝紀ラ・ヴァルー」まずはこれ…。

工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11 工画堂ビル
TEL. 03-3353-7724
KOGADO Software Products

郵便はがき

164-00

006

料金受取人払

中野局承認

1253

差出有効期間
平成３年12月
31日まで

切手は
いりません

東京都中野局
私書箱第１号
(杉並区高円寺南1—33—3)
東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

㊖PC(598M)

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ 氏名		年令	
フリガナ 住所			
電話	市外局番 （ ）	郵便番号	

大学受験コース　高校受験コース　一般コース（資格取得向）

●希望のコースをマルで囲んで下さい

キリトリ線

マルカツPCエンジン2月　ハガキ J

試験直前、あふれるように思い出す!!



驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉



キミのライバルはもう、やっている！

「その時、"私は天才！"なんて思ったほど」

北川れなさん　高知県（中3）

（前略）正直言って（記憶術が）信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、2分で憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな…なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。（後略）

平均点が20点もアップ！



港　真佐夫くん　北海道（中3）

以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に覚えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみになりました。

苦手だった英語が今では得意教科



菊池香織さん　岩手県（高1）

「ラッキー！」と軽いノリではしゃいだ高校入試合格発表の日、私は本当にこの記憶術をマスターして良かったなと思いました。中3の夏休みまでは、大の苦手だった英語のおかげで第一志望校をあきらめていました。でも記憶術で悩みは解決。英語の成績はテストのたびに良くなり一番得意な教科になりました。今後の大学入試では、この記憶術で一ランク上を狙います。

必勝!!

- 高校受験
- 大学受験
- 資格試験

「自信」や「ヤル気」もわいてきた！



佐藤貞人くん　千葉県（中2）

ものすごい威力を発揮した記憶術。やり始めた頃から少しずつ身につき、成績も急上昇。今までの勉強方法では不可能なくらいの暗記量をテスト前一週間でラクラク。しかもそれだけでなく、日常の生活や精神的な面にまで効果があり、特に「自信」や「ヤル気」など机に向かう姿勢が変わってきました。この記憶術という勉強方法がいかに適切で、合理的なものかを認識させられました。

模試で最高点、志望校も太鼓判。



西田浩司くん　福井県（中3）

僕の目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確じゃなかったのか成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思って始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につき、先日行なわれた模試ではなんと最高点。先生も"志望校はラクラク合格できるよ"と太鼓判をおしてくれました。

1時間で数十の歴史年号を暗記



山村貴史くん　宮崎県（中3）

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。

そして私はみごと合格!!

こんなに効果的な勉強法があったなんて！



藤島陽子さん(20)　〈早稲田大学教育学部合格〉

こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。

楽しみながら短時間で覚えられた！



市村洋子さん(16)　〈都立第2商高合格〉

中学3年になっても勉強に集中できずあせりが見えてきた頃、記憶術をはじめました。暗記物が苦手だった私でしたが、今では10分で40個も歴史年号を覚えることができるようになりました。楽しみながら短時間で覚えられる記憶術、習って本当に良かったと思います。

受験用歴史年表なら2〜3日　英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。それは、受験用歴史年表なら2〜3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ！受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的！

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ！

だから一夜づけ、おおいにけっこう！ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。さあ、さっそく案内書を取り寄せよう！

- ●講座内容は三コースです
- ●高校受験コース
- ●大学受験コース
- ●一般コース

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を**無料プレゼント！**

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

☎東京(03)317-2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター


PC Engine
さらなる興
改造町人
シュビビンマン2
—新たなる敵—



奮の次元へ。
HE system
HuCARD
熱狂の2大続編、満を持して来春発売決定！
NCS
1
NCS
MOTO ROADER II
youngメサイヤ MASYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311～5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時～18時


●クオリティ宣言●
LASER SOFT
コズミックフリーク達の夢がかなう。
これはゲームか!アニメーションか!
RPGのおもしろさを追求し、
ビジュアルは遂にここまできた。
迫力のリニアサウンド、スムーズなアクセス。
前作の2倍のマップに広がる
愛と冒険のストーリー。
バン、君はどんな感動をくれるだろう…。


熱い要望に応えて遂に第2弾!!
コズミック・ファンタジー2
・冒険少年バン・
原作・脚本・監修
キャラクターデザイン 越智 一裕
CAST（声の出演）
バン…………関 俊彦
リム…………鶴 ひろみ
ユウ…………高山 みなみ
サヤ…………高田 由美
ピック………中野 聖子
ダンディー…鈴置 洋孝
ラーラ………皆口 祐子
画期的で斬新なゲームシステム。
プレーヤーの息づかいまでも計算された
絶妙なゲームバランス。
攻撃パターン、戦略、パワー、臨場感
どれもがセンセーショナル。
レーザーブランドならではのシューティング
ついに公開!
Avenger
レーザーブランド
初のシューティング
絶賛発売中!
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

PC Engine

CD-ROMの可能性がぎっしり詰まった 「ウルトラボックス3号」

ROM ROM

12月26日発売!
(発売日が変更になって御迷惑をおかけしました。)
¥4,800
(税抜希望小売価格)

まるごと遊び心(ゲーム)

♥クラブUB開店

キミがUBガールズと共演。
おまけにチョコまでプレゼント♥

読者とUBガールズの楽しいバラエティー。目玉はUBガールズと共演できる純愛ゲームドラマ。ゲームを解いた人には抽選でUBガールズからチョコをプレゼント!



★プリンセス・オブ・PCエンジン

PCエンジンのヒロインたちが大集合!

動く!しゃべる!

PCエンジンソフトを飾った様々な美少女キャラクターが登場。本番のゲームでは聞けない彼女たちの内緒話なんかもバッチリ収録。



クスト episode 2

港街に現れた男が一人。はたして彼は敵?味方?? ますます目が離せない!

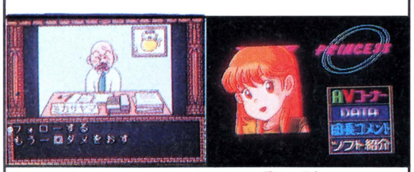
伝説の地ジャゾームが出現してから3年。核心に近づく物語。より一層ゲーム性を盛り込んで遊びがいも十分。

MAKING OF ドラヤキクエスト

キミもゲームディレクター 業界の実態に迫る!

ついに出た。初めてのゲーム業界人養成?ゲーム。キミがRPGドラヤキクエストをつくるのだ。業界の裏話もきけるぞ。

- ●仮面ビクター
  今回は、お色気桃色シューティング!
- ●あなたもきよたくん
  サイコキネシスに挑戦! ディスコ・ギャルが…
- ●ラッシャー木村の里に願いを
  特別付録 プロレスすごろく付き
- ●REVERSE3
  新作パズルを3つも収録
- ●PCエンジンソフト図鑑 VOL.3
- ●じゃんじゃんボックス



➡UBクラブ発足!

ULTRABOXのパッケージの中に入っているアンケートはがきを送ってください。数々の特典が用意された、UBクラブのメンバーとして登録されます。

バックナンバーも好評発売中

1号、2号、3号と続けて遊べば、キミもCD-ROMの達人!



オモチャが反乱を企てた!

絶賛発売中! 希望小売価格 ¥6,200 (税別)

HuCARD

奇想天外快感シューティングゲーム

「トイ・ショップ・ボーイズ」

オモチャを使って世界征服を企てる玩魔天王の野望を打ち砕くために3人の少年が選ばれた。オモチャの支配する異次元ワールドで展開する爽快なシューティングゲームの登場だ。



発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16 (03)423-7901(代)



DRAGON COMICS
100% COMICS
COMP COMICS
COMP COMICS DX
とてつもない世界に出会ってみないか!
全国書店にてジョイントフェアー実施中!!
田島昭宇

ウィル・ライトが明かす
シムシティーのすべて

著ウィル・ライト　翻訳多摩 豊

- 都市計画シミュレーションゲームの誕生から制作過程の裏話
- ウィル自身が考える理想の街作り
- シナリオ別攻略法
- メガロポリス達成への㊙テクetc.







シムシティーのゲームデザイナーウィルがゲームの構造を初公開!!

好評発売中
定価1400円〈税込〉B5判



好評発売中 コンプコレクション シリーズ

1 ロードス島戦記コンパニオン



高山浩とグループSNE著
安田均監修
定価980円〈税込〉

2 イース大全書



コンプティーク、㊙PCエンジン、㊙ファミコン編集部著
定価980円〈税込〉

3 RPG製作ノート
〜MAKING OF MADARA〜



㊙ファミコン編集部著
黒田幸弘監修
定価1200円〈税込〉

4 プール・オブ・レイディアンス AD＆D®冒険日誌



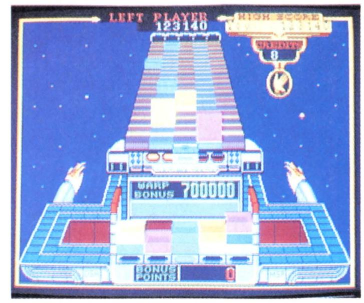
清松みゆき著
安田均監修
定価1200円〈税込〉

角川書店

COMP/COLLECTION

この情報を見逃すな!!

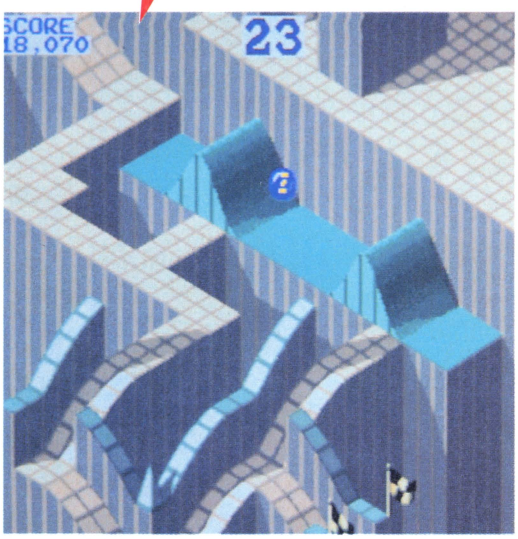
あの『クラックス』をPCエンジン版で世に送り出した…



テンゲンから

マニアを熱くした名作の登場!!

マーブルマッドネス



玉を転がしてゴールまで運ぶのだ!!

5年前にゲーセンに登場し、ゲーマーたちの間で高い評価を受けた『マーブルマッドネス』の移植が決定、現在開発中だ。

主人公は青色のマーブル（ビー玉）。フィールド上の彼を一生懸命に転がして、制限時間内にゴールまで運ぶのだ。勢いあまってフィールドから落としたり、高い所から飛びおりて割れたりするとロスタイムになってしまうぞ。

面数はぜんぶで6面。山あり谷あり、トラップありのコースを、全力で駆け抜けよう!!

キャラと面構成、サウンドが一体化したこのゲーム、移植の完成度が期待される。



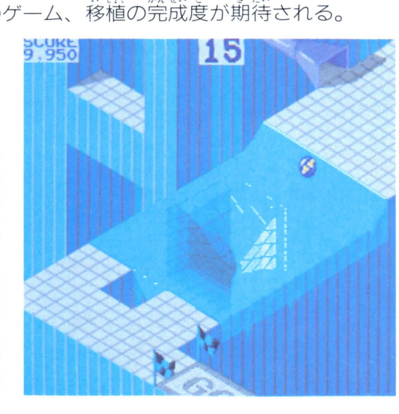
⬆敵の中には、こんなに小さいヤツもいるのだ。マーブルにつぶされまいと、逃げまどう敵たち。なぜかカワイイ。



⬅あらゆる敵とトラップが、マーブルをてぐすねひいて待ちかまえている。



➡あたりは断崖絶壁。それでもマーブルはゴールを目指して転がり続ける。



⬅このエリアには、おかしな引力が働いているので、マーブルが思うように動いてくれなくなってしまうのだ!!

※『クラックス』以外の写真は、すべてアーケード版です。

アメリカ直輸入の中毒パズルゲーム『クラックス』をPCエンジン版に完全移植したテンゲンが、またもやスゴイ作品を開発中！　これはもう、十分期待できる作品になりそうだぞ!!

新作同時3作発進だ！



巣まで宝を持ち帰ろう!!

ピーターパックラット

主人公はネズミくん

パックラットはアメリカに棲む、巣の中に物をたくわえる習性のあるネズミ。彼を操作して、フィールドにある宝物（人間サマから見ればガラクタ!?）を巣まで持ち帰るのが、このゲームだ。

イジワルな動物たちの攻撃をかわして、パックラットは無事に宝物を集められるかな!?



←イジワルな動物たちは、武器を拾って投げつけると気絶させることができるんだ。そのすきに、さっさと逃げようね。



←その面の宝物をすべて巣に持ち帰ると面クリアだ。一度にまとめて宝物をたくさん持ち帰ると、高得点だよ!!

そしてもう1本、初のオリジナル作品も出るぞ!!

以上、紹介した2作品の移植だけでもスゴイんだけど、実はもっとスゴイ話があったりするのだ。なんと！　テンゲン初のオリジナル作品が、ただいま企画・開発中だというのである。しかもその作品を手がけているのは、知る人ぞ知る「某有名ゲームデザイナー」だということだ。はたしてその「某有名デザイナー」とは誰なのか!?　そしてゲームの内容は!?　発売はいつごろになるのか!?　これらの疑問については、当のメーカー側ではいっさいのコメントを差し控えている。しかし、とにかくスゴイ作品であることは疑う余地はなさそうだ。

この「謎の新作」も含めて、今後のテンゲンはますます目がはなせなくなりそうだ。続報を楽しみに待っていてね!!

COME COME PRESENT

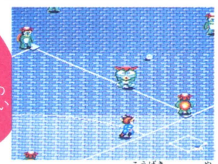
はろー!! えぶりばでぃ!! 冬の寒さにも負けず、プレゼントコーナーはHOTなソフト&グッズが勢ぞろい。たくさんハガキを送ってね!



SOFT

キックボール
メサイヤ／発売中／¥6,200

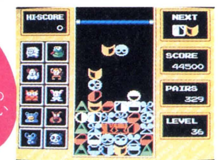
3名



⬆〝ボールをキックして攻撃する野球〟という、ナゾのＳＰＧなのだ。

SPINPAIR スピンペア
メディアリング／発売中／¥5,900

5名



⬆対戦プレイが異常に盛り上がる、アクションＰＺＧ。

ZIPANG ジパング
パック・イン・ビデオ／発売中／¥6,200

3名



⬆同名映画をＰＺＧ化。全60面がキミの前にたちふさがる!!

バイオレントソルジャー
I.G.S.／発売中／¥6,400

5名



⬆グロテスクな敵をバシバシ撃ち落とす快感ＳＴＧだよ。

バスティール
ヒューマン／発売中／¥6,500

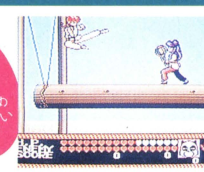
5名



⬆ユニット同士の戦闘がＡＣＴになっている新感覚のＳＦ・ＳＬＧ。

らんま½
メサイヤ／発売中／¥6,800

3名



⬆まるでＴＶアニメのようなビジュアルを満載したカンフーＡＣＴ。

GOODS

「ちびまる子ちゃん」LCDゲーム 3名
提供／ナムコ



⬅コミックやアニメですっごい人気の「ちびまる子ちゃん」が液晶ゲームになったよ。詳しい情報はＰ．82にも載ってるぞ！

『バスティール』Tシャツ 5名
提供／ヒューマン



⬅ＳＦ・ＳＬＧ『バスティール』のアダルトなＴシャツを5名にプレゼント。もっちろん貴重な非売品だよ。

応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望するプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㈱PCエンジン編集部へ送ろう。アンケートでゴマをすらずに、あくまでも正直に書いてね。今回のしめ切りは平成3年１月27日（当日消印有効）。ポストに走れっ！

COME ON!

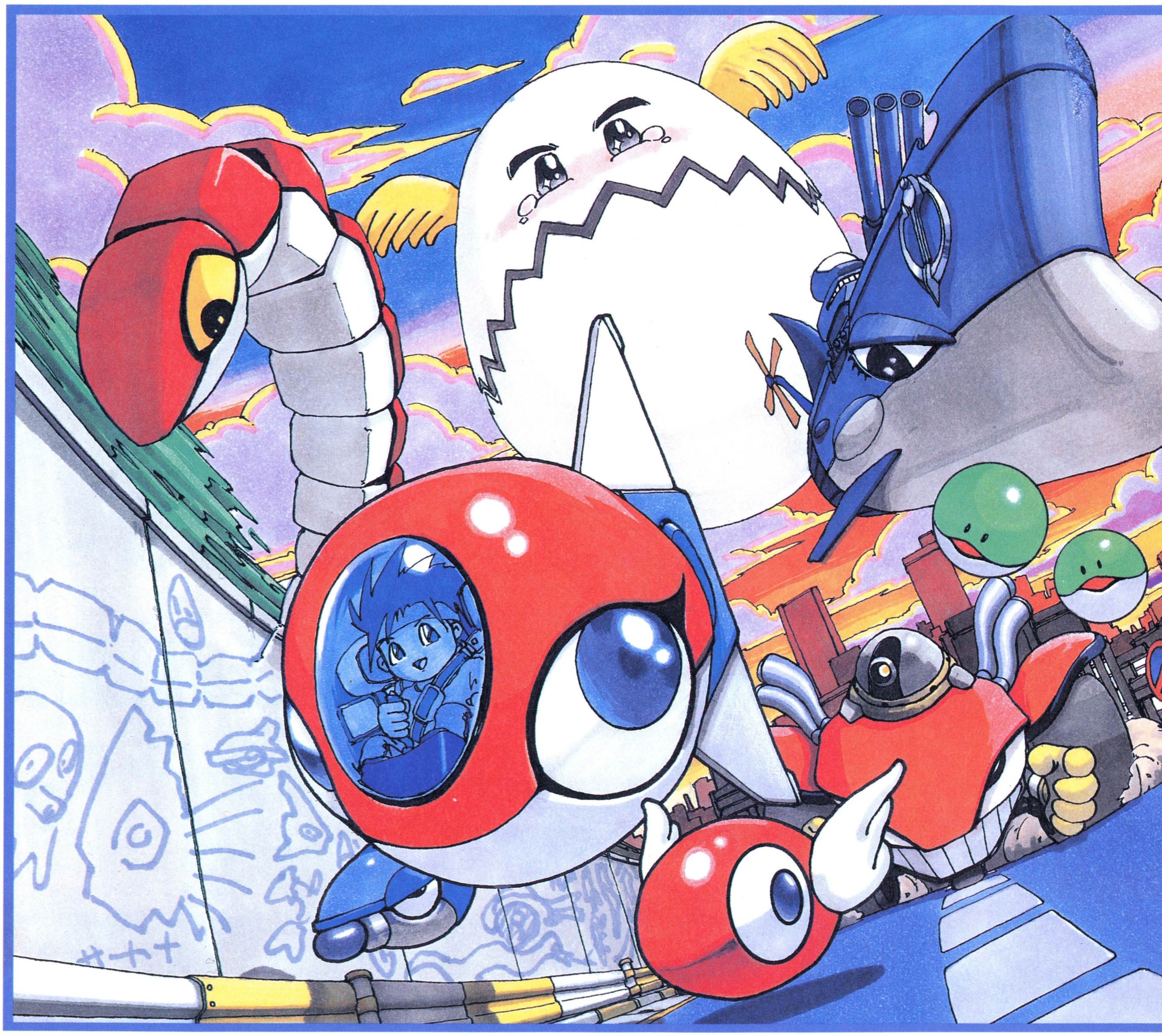
訂正　1月号P4「創刊2周年プレゼント」の賞品「PCエンジンロムロム」は、モニター賞品です。このプレゼントに当選された方は、使用感想文を送っていただくことになります。また、同賞品は「ロムロム」のみで、「コアグラフィックス」はついていません。ご了承ください。

※12月号のソフト当選者の発表はP.82にあります。

イラスト／杉山真理

New Soft Times ニューソフトタイムス

サンタも顔負け、お年玉よりうれしい新作情報だ!!



マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています

CD ROM²　Huカード(数字はメガ数)　スーパーグラフィックス専用　BU バックアップ対応

RPG ロールプレイング　STG シューティング　ACT アクション　AVG アドベンチャー　SLG シミュレーション　SPG スポーツ　PZG パズル　ETC その他

イラスト／薄葉士郎



コミカルSTGの決定版！

えるでぃす
L-Dis

メサイヤ／3月上旬発売予定／価格未定

STG

ラクガキから飛び出した敵をやっつけろ！

➡描いた絵が実体化する不思議なチョークを拾ったターくんとユーちゃん。しかしユーちゃんが何者かにさらわれてしまった！





⬅ユーちゃんをさらったヤツは、チョークの力で敵キャラを作り出した。唯一の味方〝すうぱぁたぁ坊〟に乗ったターくんの運命は⁉

CDロムの特徴を生かしたコミカルSTG『えるでぃす』の登場だ。さすがにCDロムだけあって、サウンドはもちろん、効果音やビジュアルがいい！　オープニングでは、声優によるゲームの紹介が入っているし、おまけに、ゲーム中もキャラクターがしゃべりまくるのだ。これはみものだぞ！

難易度は〝イージー〟〝ノーマル〟〝ハード〟と3つの中から選べるんだ。だから、STGの苦手な人でも大丈夫だネ。

はたして主人公ターくんは、さらわれたユーちゃんを無事に救うことができるか⁉

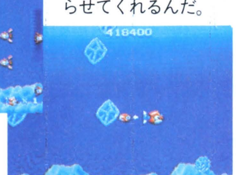


⬆ステージは全部で6つ。バラエティに富んだステージは見ているだけでも楽しいよ。

CDの特性を生かしたメッセージに注目！

CDロムの利点をフルに生かし、ボスの弱点や敵の出現をユーちゃんの声が教えてくれる、というのも『えるでぃす』の特徴。そのうえアイテムを手に入れた時や、ボスの出現する時など、やかましいぐらいにしゃべりまくるので、ゲームが2倍楽しめるよ！



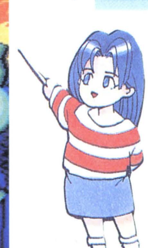


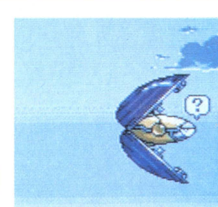
⬇ここでも、「上から氷が降ってくるよ」と知らせてくれるんだ。

⬆タコが出現する前に「タコの応酬よ」と知らせてくれるぞ。

こいつの弱点は目よ！







あら？



⬅こいつはマヌケな登場をして、しゃべりながら攻撃してくるよ。

アイテムを取ってガンガンパワーアップだ！

宝袋に羽のはえたキャラ"アイテムくん"を撃つと、アイテムが出るよ。これを取ることによって、マイキャラ「すぅぱあたぁ坊」は、どんどんパワーUPするぞ！　パワーUPには、自機の弾を強くするものや、オプションをつけられるものがあるんだ。オプションは、2機まで従えることができるよ。それから、前にも書いたように、アイテムを取ると音声で教えてくれるので、安心してプレイが進められるぞ。



ハテ！

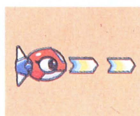
⬅ここまでパワーUPすると、ほとんど無敵！それにしてもハデだね。

パワーUP

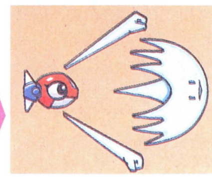
"ぱわぁ"アイテムを取ると、マイキャラの弾が、6段階までパワーアップするぞぉ！　最強の状態では、"ハイパーエネルギー波"とオプション弾が撃てるよ。

ぱわぁ

ノーマル

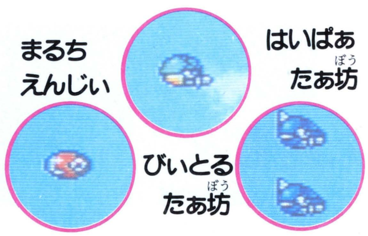


最強パワー



オプション

"まるち"の攻撃は、ノーマル弾と同じパワーの弾が撃てるぞ。"びぃとる"は、上下の壁ぞいの敵を倒すのが得意で、"はいぱぁ"は、貫通レーザーを発射！

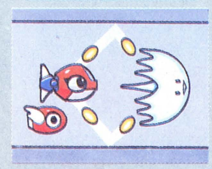


オプション弾とは…

オプション弾は、マイキャラが5段階以上パワーUPして、オプションをつけている場合にかぎり撃つことができる。

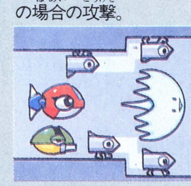
攻撃方法は、つけているオプションの種類、順番によって変化していくんだ。うまく使い分けるのが重要だぞ！

バウンドボール



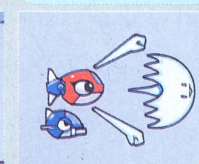
⬆"まるちえんじぃ"の場合の攻撃。

⬇"びぃとるたぁ坊"の場合の攻撃。



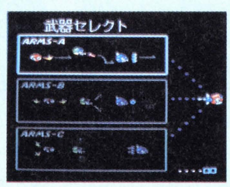
ウォークミサイル

レーザーパンチ



⬆"はいぱぁたぁ坊"の場合の攻撃。

3つのタイプから武器を選択



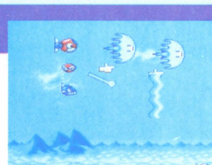
⬅ゲームを始める前に、自由に選択できるよ。

その他のお助けアイテム

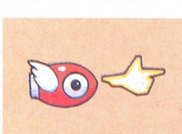
スピードUP	バリア	ボム
すぴぃど　取るとマイキャラのスピードがUP！	ばりぁ　3つまでストックできるバリア。	ぼむ　画面上の敵に、大ダメージを与える。

ARMS-A

これは、オーソドックスな組み合わせのタイプ。後ろに攻撃ができないから、少しツライかも？



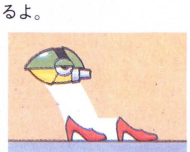
⬆ワイドなビームが特徴的な、アームスA。



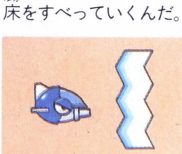
ワンフィンガー

⬅前方のみに、指の形をした弾を撃つことができるよ。

ハイヒール爆弾



➡斜め前方下に撃つことができる。ハイヒールは、床をすべっていくんだ。

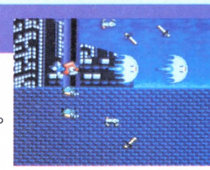


レーザーカーテン

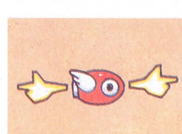
⬅前方に幅の広いレーザーを発射できる。だけど威力はイマイチ。

ARMS-B

このタイプが一番使えると思うよ。前後と上下8方向に、攻撃できるからネ。



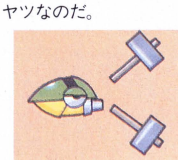
⬆トンカチが撃てるなんて大工さんみたいだね。



ツーフィンガー

⬅前後方向へ水平に弾が撃てる。なかなか便利なヤツなのだ。

かなづち弾



➡斜め前方の上下に、かなづち弾が撃てる。弾は壁を貫通できないぞ。



レーザーリンク

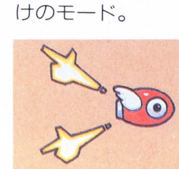
⬅カーソルを入れた方向の逆に、ドーナツ形の弾を撃てる。

ARMS-C

後方への攻撃がたのもしいタイプ。レーザーが連射できない、上級者向けのモード。



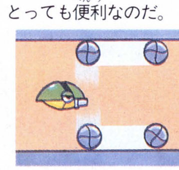
⬆"はいぱぁ"のレーザーは強力だぞ！



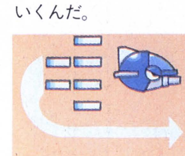
バック　ツー　ザ　フィンガー

⬅後方斜め上下に弾が撃てる。後ろからの敵には、とっても便利なのだ。

ローリングストーン弾



➡弾が上下に垂直に出て、壁を這いながら直進していくんだ。



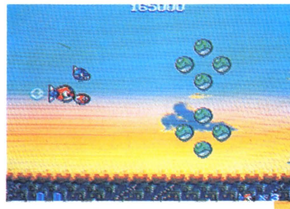
レーザーシャワー

⬅短いレーザーの群れが後方に発射された後、一気に前方に直進する！

さあ、すぅぱぁたぁ坊発進だ！

ステージ1▶夕暮れの大都会

さらわれたユーちゃんを助けるために、「すぅぱぁたぁ坊」で飛び立ったターくん。夕暮れの街には、ラクガキから実体化した敵が、うじゃうじゃと出現するぞ。ここははじめのステージだけあって、あまり難しくないから、トレーニングのつもりでスタートしよう。どんどん先へ進めっ！

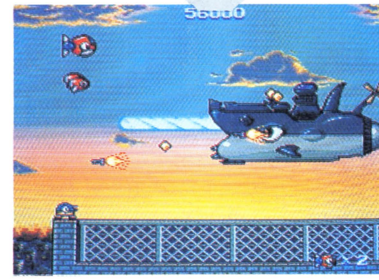


⬆きれいな夕やけをバックに、激しいバトルが繰り広げられる。



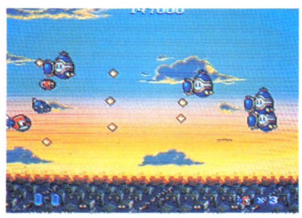
⬇ザコ敵にしてはデカイ！おまけに集団で現れるぞ。

戦艦YANAKO

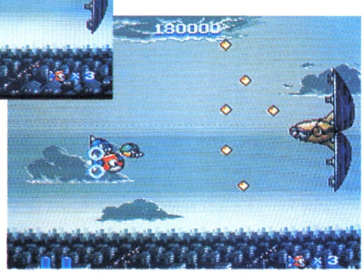


⬅「エネルギー充てん、約20％」といって波動砲を撃ってくるぞ。

中ボスC-G-Me







⬆➡ボスのほとんどは1回やられても、パワーアップして復活し、また攻撃をしてくるぞ。

こいつは、レーザーの後、弾をばらまくよ。

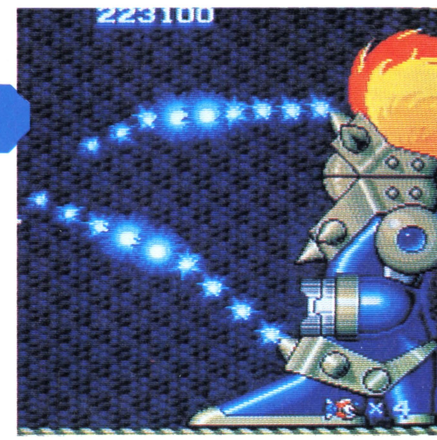
⬆このゲームに出てくる敵キャラは、みんなコミカルなやつばかり。

大ボス メタルヘビー

ボス空間！

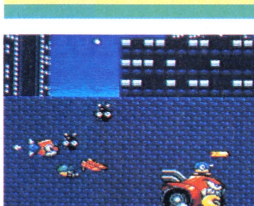


⬆〝C－G－Me〟を倒すと、ボス空間に吸い込まれてしまうんだ。



⬆「ライトニングレーザー」と叫びながら、ハデなレーザーを撃ってくるぞ！ こいつ超合金のロボットみたい。

ステージ2▶地上から地下水道へ GO!





⬆➡ここは、高速スクロールになっているぞ。

夜になったにもかかわらず、敵は出現する一方。高速スクロールする夜景をバックに進んでいくと、卵の形をしたボスが出現！ こいつを倒すと地下水道へ…。地下水道の中は、暗くて狭いから壁にぶつからないように注意しよう。

このボスは、蛇みたいに長くて画面中を動き回るから、すき間をうまく使って戦おう。



⬅⬇画面の中をやたら動き回るヤッカイなやつ。体当たりに注意！

大ボス エデピトネス



エッグフライ



➡半分に割れて、中から卵のミサイルを撃ってくる。目がかわいいネ。



⬆地下水道は暗くて、狭くて、ネズミなんかもいるぞ。雰囲気が出ているね。

地下水道へ…

中ボス かもふら〜じ



⬆これは第2段めの攻撃シーン。レーザーを連射してくる。

ステージ3▶ 敵要塞内部へ突入!!

夜が明けた空を見ると、巨大な物体が！　なんとこれは、竜の胴体に似た敵の要塞だったのだ。要塞の入口を探すため、空中戦がスタートする。このへんまでくると、敵の攻撃もハンパじゃないぞ！　要塞から出る噴射には注意しよう。

首尾よく要塞内に入ることができたら、いよいよボスのオンパレードだ。強力なボスが、てぐすねを引いて待ち受けているぞ。中でも、〝スーパー・デラックス〜〟は、このゲームの中でも１、２を争う強敵なのだ！

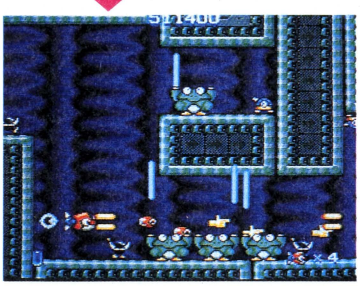


⬅要塞の中からは、敵がいっぱい出てくるぞ！　要塞は上下に動くから、押しつぶされないようにネ。

⬆こいつの出てきたハッチから、要塞内部へと入っていくんだ。



要塞内へ…



⬆要塞内部は、敵キャラがうようよいるぞ！　攻撃もかなりキビシイのだ。

ボスのオンパレードだ！

ハード・ラーゴンVer2.0



⬅今度は、ちゃんとエンジンをつけての登場。

C−G−Me II



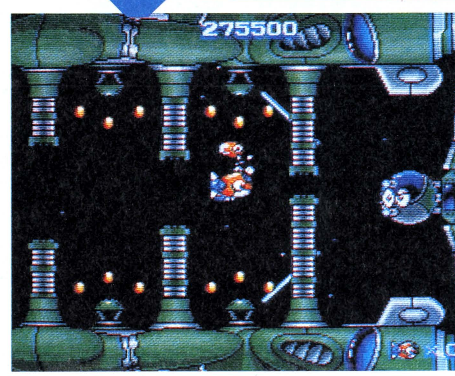
⬅〝C−G−Me〟の改良型。でも、あまり強くはないんだ。

ビッグ・ハード・ラーゴン



⬆〝ハード・ラーゴンＶｅｒ２.０〟が復活！　大きさもビッグになり、前よりも攻撃力がアップしているぞ！

スーパー・デラックス・アーマード ハード・ラーゴン・レベル99



⬅超ド級のボスキャラだ！　はっきりいってこいつは強い。ノーミスで倒すのは神技に近い。

ステージ4▶ 海底での激しいバトル！

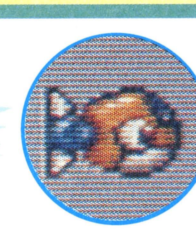
無事要塞を抜けると、そこは海。海の中にも、ラクガキから生まれた敵が…。

実は、イージーモードでプレイしていると、ステージ４までなんだよねー。残念！

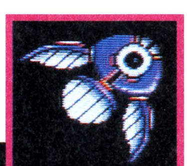


⬅金魚みたいな潜水艦も出てくるよ。

まだまだ 先は長いぞ 急げ、たぁ坊！



中ボス えねもでんと





⬅ビームあり、体当たりあり、ヒレブーメランありと、とても多彩な攻撃を仕掛けてくるぞ！

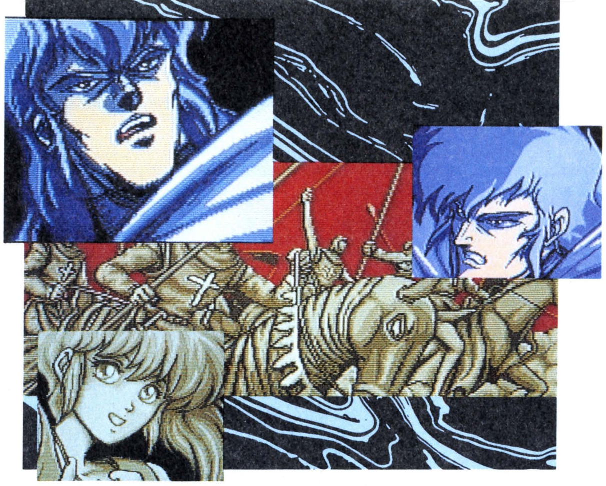
大ボス　クラブボビー



⬅「右ストレートだっ」といってハサミをのばして攻撃してくるぞ。

WRITER'S NOTE

はっきりいって、これはGood！　CDロムというと、RPGやアドベンチャーが多いよね。こういう軽いノリのゲームが出てくれると、とってもありがたい。ゲームのデザインもかわいくて、女の子でも楽しめるんじゃない？　音楽もいいし、操作性も良好。CDロムを持っている人には、ぜったいオススメの１本なのだ。　　（らくがき小僧）



A・RPGの名作登場！

エグザイル

時の狭間へ

日本テレネット／3月下旬発売予定／価格未定　ACT

主人公サドラーの、時間と場所を越えた物語



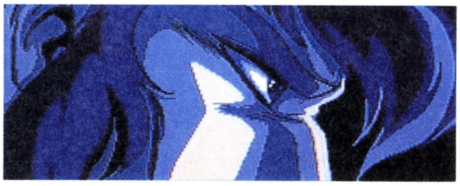
⬆主人公サドラーが剣を振ると、見てわかるとおり閃光が走るんだよね。こいつはなかなかツワモノのようだぞ。

時をさかのぼること11世紀。聖地エルサレム奪回を目的とした"十字軍"が略奪と殺戮の軍勢になりさがった時代である。"十字軍"の目にあまるその行為に、反十字軍の気運が高まってきつつあった。

テンプル騎士団率いる反十字軍勢力は謀反を企てたものの、圧倒的勢力を誇る"十字軍"の前に、不利な形勢を隠さずにはいられなかった。テンプル騎士団首領であるユーグは、敵対勢力ではあったが戦闘に参加していないアサシンに協力を求める。

最初は非協力的であった首領サドラーであったが、熱心なユーグの説得により、テンプル騎士団との結託を約束するのであった。

しかし、それでも反十字軍勢力は正面から十字軍と対決するにはあまりにも弱小であったため、ユーグはサドラーとともに唯一神を誕生させるという旅に出た。こうしてサドラーの長い旅は始まったのだった。



⬆これは謎の男ユーグである。十字軍を倒すためだとかいっているんだけど、イマイチうさんくさいんだよな。



⬆建物に入って情報を聞くことができた。しかし、怪しい人というのは誰のことかな!?

個性豊かな登場人物がキミを魅了する！

このゲームに登場する人物は、誰をとっても全然それっぽくないんだよね。つまり、主人公が全然主人公らしくなかったり、本来魔法使い的な立場の人が、ミョーに俗っぽかったりするっていうこと。

だから、なんかヘンなんだけど、そのうちそれがとっても魅力的に思えてくるんだ。さらに、彼らは彼らなりに行動しているので、突然いなくなってしまったり、手分けして何かを探したり、なんていうシーンもあるんだよね。メンバーそれぞれの個性も強いので、印象度はバツグンだぞ。

サドラー



⬆20歳。この若さでアサシンの首領をつとめる。いつでもタバコをはなさないキラーマシーン。

ルーミー



⬆16歳。数少ない女アサシン。主に諜報員として活躍する。亡き父はアサシンの教祖だった。

ユーグ



⬆ルーミーの父である教祖とはよき同胞であった。魔術師らしいが詳しいことは不明。

キンディ



⬆38歳。戦士養成員であるが、非常に無口。そのきたえ抜かれた肉体のパワーは未知数である。

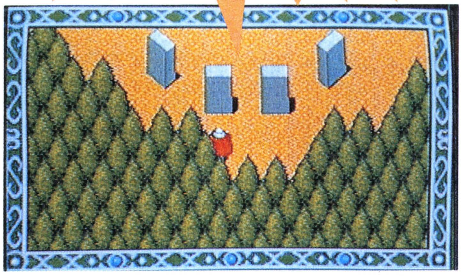
トップビュー(上視点)では、たくさんのイベントが!!

このゲームにはトップビュー(上視点)とサイドビュー(横視点)という2種類の視点が用意されていて、プレイヤーはそれらの視点を行ったり来たりしながらストーリーを進めていくんだ。そのひとつのトップビューでは、情報を集めてストーリーを進めていくことが主な作業となる。いろいろな町や村などをまわって話を聞き出せば、きっと先も見えてくると思うよ。

中にはショップなどのある村もあるので、武器や防具を買いこんでパワーアップすることも可能だぞ。

このゲームではとにかくさまざまなところに出向くので、到着した場所のグラフィックも気になる。話によると、昔の日本が出てきて、ストーリーに深く関わるとか関わらないとか……。いったいどういう話になるんだろうね。今からとっても楽しみだ。

これはいったい何だ!?



⬆むむむ、なにやら怪しげな石柱がズラズラとならんでおるぞ。となりでユーグがつぶやくには「これはドルイドの石柱群だ」ということだけど、私は一瞬モノリスかと思ってしまったんだわさ。



⬅とある一本道での会話。よくおぼえておこう。

話を聞き出せ!!



➡あ、火あぶりにされている人たちがいる。何事だろう。



⬅イスラム圏が舞台だとばっかり思っていたら、いきなりキリスト教だって？ なんだかよくわからないけど、とりあえず話をよく聞いて、今後の冒険に役立てないとね。

サイドビュー(横視点)は、過激なアクション面だ!!

トップビューがイベントや情報を集める面なら、こちらは戦闘を受け持っている面だ。ウジャウジャ出てくる敵をビシバシ倒して経験値をため、奥に潜んでいるボスキャラを倒すことが目的なのだ。

敵も負けじと、飛び道具を使ってきたりして、苦労することがあると思うけど、うまく耐え抜けば、サドラーもレベルアップしてどんどん強くなっていってくれるぞ。

また、背景などのグラフィックにもかなり気合が入っているので、ぜひ見てもらいたいな。



⬆滝の向こう側を通っているサドラー。おいおい、いつまでも水浴びしてるんじゃないの！



⬅お、シャンデリアが見えてきたぞ。何か意味が……？



➡これは幽霊の集団か？ いっぱい出てくるなぁ。

グラフィックは最高!!



⬆今度はきれいなステンドグラスが登場したぞ。しっかし、今回はグラフィックに気合が入ってるなー。

もちろんイベントもあり！

サイドビューは戦闘ばかりかと思っていたら、けっこうイベントもチラホラ入っているのだ。ボスキャラなどは、たいていなんらかのメッセージが出てから攻撃してくるし、ボスキャラを倒したあとに、捕らえられている人物が登場するなんてシーンもある。しかしサイドビューでは、ほかのメンバーが戦闘に参加できないので、サドラー中心の戦いになってしまうのだ。



➡ひかえい！ おれが天下無敵のサドラーだぜい！



⬅あれ、こんなところで何してんの？

STAGE 1 サドラーの奇妙な冒険が始まる

この面では、まず最初にバケモノ退治をしなきゃならないんだ。昆虫が巨大化して、同じアサシンたちが何人も被害にあっているという情報を聞き、現場に急行するサドラー。

みごと目的をはたせればユーグという男からの、サドラーに宛てた手紙が見つかるぞ。彼は危険を承知でそこに向かうが……。



⬆パソコン版には見られなかった、とっても大きな建物。ここにはどんな人が住んでいるんだろう？



⬆砂漠の地下なので壁には砂が流れている。早く出たいよう。



⬆うわわ、飛び道具を使うとはヒキョウな！　といいつつ、サドラーは後半になると、魔法が使えるようになるんだよね。



⬅砂漠の中に怪しげな泉が……。調べておきたいんだけど、何かイヤな予感がするんだよなぁ。

うんちく スタートは中東

このところイラクのクウェート侵攻などで、なにかと世間を騒がせている中東。この地域は、昔から石油が豊富に産出されることで有名だが、同時にイスラム教などの宗教がとてもさかんなところでもある。こういうところを舞台にすることによって、オリエンタルで神秘的な雰囲気を出しているんだね。目のつけどころがなかなかヨイ。



⬆この町並みはまさに中東だ。早く平和になってほしいね。

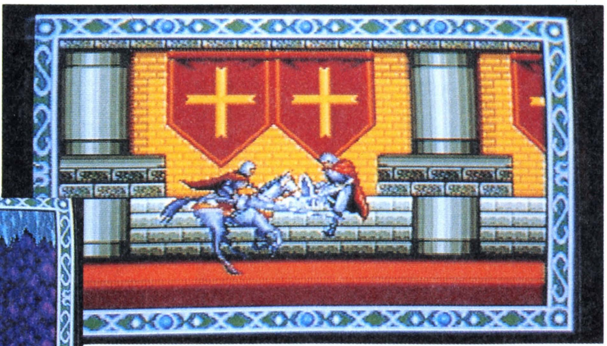
ボスは2体登場するぞ!!

ステージ1では、サイドビュー面が2つ用意されていて、アリジゴクと十字軍騎士という2体のボスキャラが待っているんだ。もちろんクリアできなければ先には進めないぞ。

アリジゴクのほうは、最初砂に隠れてコソコソ動きまわり、サドラーに近づくなり大きなハサミのついた上半身で攻撃してくるんだ。その攻撃をうまくかわして、上半身の出ている間に攻撃すればダメージを与えることができるぞ。騎士のほうは、馬に乗っていてチョロチョロ動きまわるんだけど、動きはいたって単純。ジャンプでよけつつ攻撃すればそれほど問題はないぞ。それらをクリアすれば謎の男ユーグとご対面できるというわけ。

⬇サドラーの下突きが今まさに決まろうとしている！　これでアリジゴクなんかイチコロだぜ(死語)。





⬆今度は逆に十字軍騎士にやられてしまった！　馬に乗っているので、動きも速いぞ。

うんちく アサシンとは？

ＲＰＧなどで〝狂戦士〞という意味あいで使われているこのアサシン。イスラム教シーア派に属する〝ハシシアシン〞(麻薬ハシシの常用者)から生まれた言葉である。11世紀前後に中東付近で暗殺者として活動し、さまざまな団体の要人らを暗殺してまわったようだ。

そのころ圧倒的な勢力を誇った十字軍ですら、名前を聞いただけで恐れおののいていたというから、いかにアサシンが恐れられていたかがわかる。

このゲームの主人公サドラーは、このような団体の首領であり、パソコン版のオリジナル『エグザイル』も、目的は暗殺であったのだ。



⬅アサシンはヨーロッパまでも震撼させた。



⬆サドラーは善人ではない。しかしどこかついていきたくなるものがあるんだ。

STAGE 2 ユーグとともに南フランスへ！

ここでは始まってまもなく、ルーミーがさらわれてしまうという一大事件が起こるんだ。

村の人に話を聞いてみると、このあたりにはドルイドがうろついていて、どうやら犯人は彼らららしいとのうわさ。もちろんサドラーはルーミーを取り戻すべく助けに向かうけど、はたして何が待ち受けているのか……。

この面のボスキャラは、そのドルイドの首領。どんな攻撃をしてくるかはいまだ謎につつまれている……。

気をひきしめてかかれ!!



⬆森の中をテクテク歩くサドラー。この一本道の先には何があるのかな？ ちなみにこの道を探すのも一苦労なんだよね。



⬅死を恐れぬドルイドたちが襲ってくるぞ!!



➡ドルイドたちは平気でこんなことをする？

ボス



⬆こいつがドルイドのボスだ！ かなりの強敵と聞くが、はたしてどんな戦いになるんだろうね。

うんちく アジトモード

町や村などから出ると、いったんこのアジトモードになるんだ。ここではマップを見て、行きたい場所を選んでジャンプするということができる。

また仲間がいるとき、たまにメッセージが出て、ストーリーが進んだり、武器の装備やアイテムの使用などもできるんだ。ノリとしては、いろいろなことができる宿屋ってところだね。

とくに便利なのがマップモードで、こういうシステムがあると、広いマップをウダウダと歩きまわって目的地へ行くなんてことがなくなるんだ。

このあたりでA・RPGの持ち味を引き出すことに成功しているといえるだろう。



⬆アジトモードでマップを見る。行ける場所がひと目でわかるので便利だ。

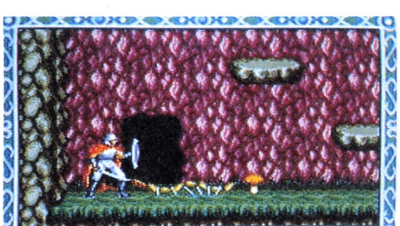
これからもまったく目が離せない「エグザイル」なのだ

このゲームのオリジナルはパソコン版なんだけど、アイテムや武器の名前が若干変更になるようだ。まず、パソコン版では体力の回復や能力値のアップするアイテムは、なんと麻薬で行っていたんだけど、今回は“ヘビの毒”や“クモの毒”という感じに変更され、ほぼ決定の運びとなっているらしいぞ。また武器なども、かっこいい名前に決定しつつあるようなので、早い完成を期待しつつ、続報を待つことにしよう！



⬆ショップでもいろいろ忠告してくれるぞ。たまにインチキ品を売っている店もあったりして。





⬅地面をヘンな虫が走ってくる。赤いキノコがおちゃめ!?



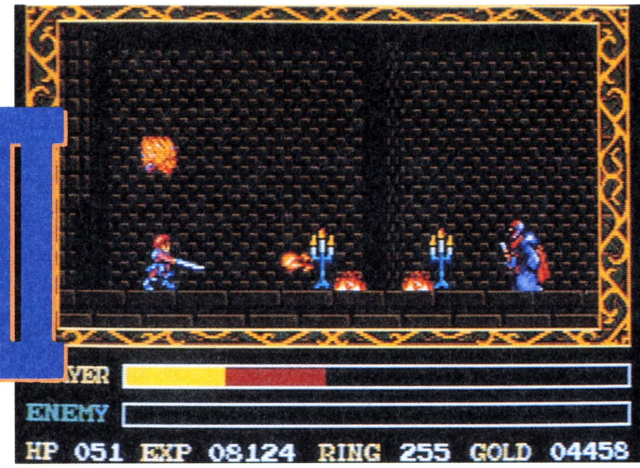
⬅背景もどんどん変わるので、飽きることがないのだ。

WRITER'S NOTE

なかなか調子よく制作が進んでいるようなので、日を追うごとに期待が高まっているこの『エグザイル』。実をいうと、オリジナルのパソコン版では、『Ⅰ』と『Ⅱ』に分かれていたんだよね。今回の移植では、『Ⅱ』をベースにアレンジしたストーリーになっているので、ステージごとに冒険する国がまるでちがうという、世界旅行的な雰囲気があるんだよね。ゲーム終盤には日本ステージもあるという話なので、どんな感じに仕上がっているか、今から楽しみになっちゃうよね。オリジナルのノリのよさをうまく移植して、みんなが楽しめるゲームになってほしいな。（引っ越野郎Y）

ビジュアルも強化され制作も最後の詰めに！

イースIII ワンダラーズ・フロム・イース



ハドソン／3月22日発売／¥7,500　RPG

旅仲間ドギの故郷にたどり着いた2人は

イースにおける初めての冒険を終えた、われらがアドル・クリスティン。意気投合した盗賊ドギと共に、気ままな旅を続けていた。これは先の冒険から3年ほど後の話である。

とある地方で小耳にはさんだ噂話。それは、ドギの故郷フェルガナ地方に関する不吉なものだった……。新たな冒険の予感を胸に、フェルガナ地方へと向かう2人。はたして彼らの行く手に待ち受けているものは？

ビジュアル、スクロールなどの手直しも含め、制作はいよいよ佳境。最終調整のみを残して、ほぼ完成か!?　と、いう感じ。今回はティグレー採石場からイルバーンズの遺跡、灼熱の溶岩地帯までを紹介しよう。



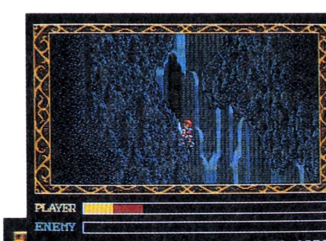


⬅⬆フェルガナ地方のレドモンドの街にたどり着いた2人だが、さっそく災難が降りかかることになる。

採石場にひしめくモンスターの影には……

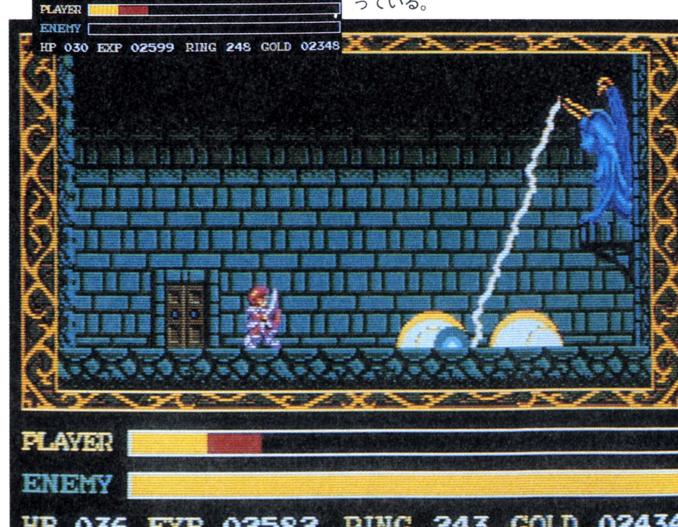
フェルガナ地方でも指折りの貿易都市、レドモンドの街に到着した2人。平和そうな街なのだが、アドルを待ち構えていたかのように、災難が訪れる。街の発展を支えるティグレー採石場に、モンスターが出現したというのだ。逃げ遅れたエドガーを救うため、アドルは単身採石場に向かうことになる。

薄暗く不気味な坑内にうごめくモンスター。それを打ち倒しつつ、奥へ奥へと進むアドルの前に、立ちふさがる正体不明の男。傍若無人の振る舞いのこの男、モンスターを操って、採掘坑で何かを探しているようだ。今後いくたびも遭遇することになる。とりあえず今回は顔見せだけ。ボスのエルフィールを倒してエドガーを救い出せば、この採石場での冒険はひとまずおしまいということになる。



⬅不気味な採掘坑の奥深くに足を進めるアドル。背景の動きと岩のスクロールが不気味な雰囲気をかもし出している。

⬇この採石場のボス、エルフィール。ウェーブと稲妻による攻撃は、かなりの打撃力を誇っている。



⬅正体不明の男。なかなかエラそうな態度をとってくれるのだ。



⬆モンスターに占拠された採石場から、エドガーを救い出すために、アドルは戦う。



⬆エドガーを救い出すためには、この敵が持つ剣を手に入れなければならない。

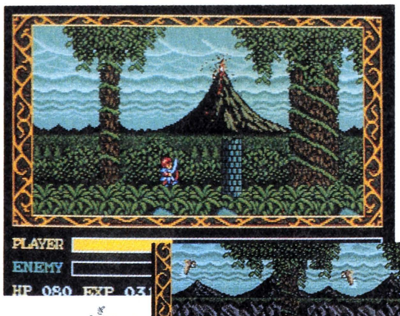
密林に埋もれた遺跡に秘められた謎

エドガーを救出したアドルが宿屋に戻ると、ドギの幼なじみのエレナが帰りを待っている。

エレナに頼まれたアドルは、家出したエレナの兄の消息をたどるため、今度はイルバーンズの遺跡へ向かうことになる。

容赦ない敵の攻撃を振り切り、遺跡の奥深くに入り込んだアドルは、採石場で出会った男に再会する。彼こそがエレナの兄、チェスターなのだ。邪神ガルバランを復活させるために悪の手先となって働くチェスター。アドルは彼の手によって、奈落の底へと突き落とされてしまう。

天井裏で偶然チェスターたちの話を盗み聞きするシーンなど、特殊効果の凝り方は、さすが『イース』シリーズといったところだぞ。



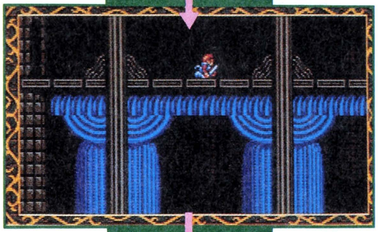
⬅ジャングルみたいな密林を抜け、遺跡へ向かうアドル。



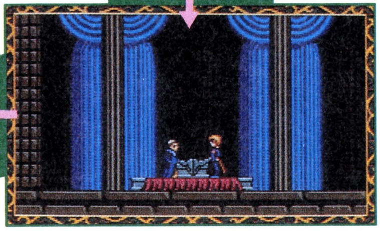
➡ジャンプ斬りや伏せ突きなどのテクニックを駆使して、向かってくる敵をなで斬って進むのだ。



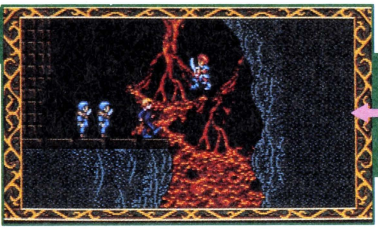
⬅下でなにやら話し声が。と、聞き耳を立てるアドル。



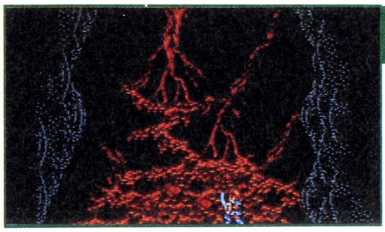
⬅スーッと下にスクロールする。これが、けっこう驚きだ。



⬅下で話しているチェスターに、見つけられてしまうのだ。



➡奈落の底に突き落とされるアドル。



➡赤い溶岩が見える。この絶体絶命のピンチから、生き延びることができるかな⁉

灼熱の溶岩地帯に待ち受ける罠

チェスターによって遺跡の地下深くに落とされたアドル。待ち受ける敵、そして罠を回避しながら、地上の光を見るために、つらく苦しい戦いを続ける。ひっそりと咲く薬草を唯一の頼りに、謎を解き明かしながら進むのだ。地上には遺跡にひとりで潜入したエレナが待っている。はたして無事たどり着くことができるか⁉

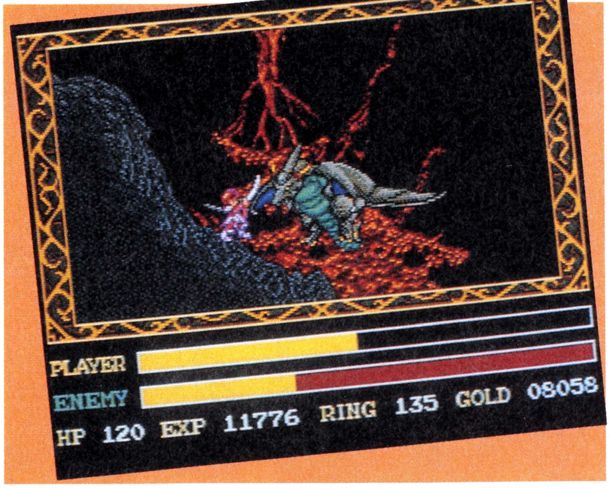
追いかけてくる炎（プロミネンス？）や火の鳥ケルツァールたちの群れ、ボスのギャルバの動きなど、パソコン版に遜色ない出来ばえになっているぞ。

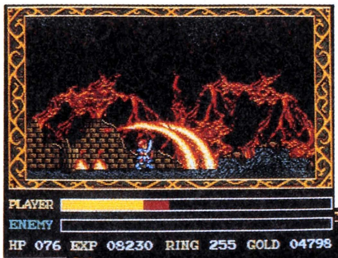


⬅アドルの身を案じて単身潜入したエレナ。健気だねぇ。

⬅危険だからとエレナを置いて、秘密の通路へと向かうアドル。はたして待ち受けているのは？

⬇ボスのプテラノドン…じゃなくて、ギャルバだ。バタバタとはばたく動きのスムーズさは、なかなか迫力があっていい。





⬅追いかけてくる炎。なかなかスリルなのだ。



➡地底のボスは炎で身をかためた龍。

WRITER'S NOTE

前号でプレイしたバージョンに比べ、スクロールやビジュアルは、格段によくなっていた。ただ、登場人物の会話シーンを、気持ち短くしてほしかった。ベテラン声優の語りなので、最初のうちは感動できる。でも、撮影のために何度も聞いたものだから、さすがに食傷してしまった。もちろん通常にプレイする分にはなんの問題もないのだろうが。

今回のバージョンで一番ウケたシーンを下に紹介。コンティニュー画面なんだけど、背景がかわいくていいね。（マッピー）



アイデアいっぱいの痛快アクション

改造町人

シュビビンマン2
―新たなる敵―

メサイヤ／3月発売予定／価格未定　ACT　4M



ライオ軍団の地球侵略を阻止せよ！

前号までのおさらい

前作で豪徳寺博士に強引に改造されてしまった太助とキャピ子。地球を救ったのはよいけれど強すぎる力は日常生活にはとても不便。『2』のスタートは2人が元の体に戻してもらおうとしているところに新たな敵・ライオ帝国の侵略が始まって…というところからスタート！

内容的には本格的STGまで楽しめるボリュームたっぷりのACTゲームに大変身したのだ。

平和な町が一転して戦場に！

博士のもとへ向かう途中でライオ帝国来襲を知った2人が戦う、というのがステージ1。



⬆ステージ1でチラッと登場するシェイドはストーリーのカギをにぎる。

ボス　アイフェブ

崩れ落ちるビルを足場に、ボスの吐き出すザコキャラを倒しつつ、戦わなければならないのだ。

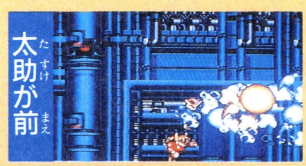


⬅ビルからビルへ素早く飛び移って戦うのだ。

これが協力シュビビームだ

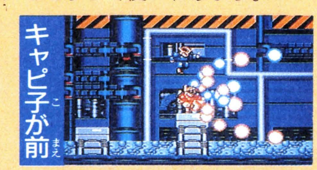
協力シュビビームの写真を初公開しよう。太助が前になるかキャピ子が前になるかで、その攻撃力も攻撃範囲も異なるぞ。太助が前になった場合の方が攻撃力は強大だけど攻撃範囲が少し狭くなる。出現する敵に合わせてうまく使いわけよう。

太助が前



⬆装甲の厚い敵が比較的かたまった状態で出現した時に有効なビームだ。

キャピ子が前



⬆敵がたくさん出現した時や、素早く動きまわる敵が出現した時に撃とう。

タイミングが合わないと…

2人のタイミングが合わないと、前にいたキャラが火だるまとなって画面内を飛びまわるんだ。



⬅協力シュビビームを撃つのに失敗すると……。

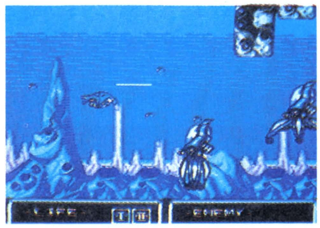


  イラスト／うらべすう

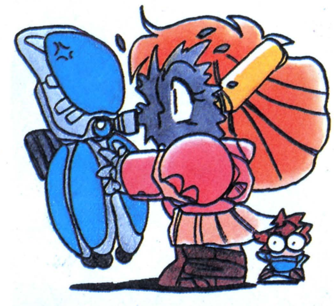
最新画面をステージ7までドーンと公開！

ステージ2 新兵器で水中シューティング

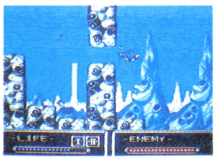
新兵器である高速潜水艇シュビマリンに乗り込んでスイスイと水中を進んでゆくステージ。水中シーンならではの敵やオリジナリティあふれるトラップが続々と登場するぞ。ACTゲーム内の付属的なSTGではなくて、本格的なSTGが楽しめてしまうのだ。STGファンも思わず納得！



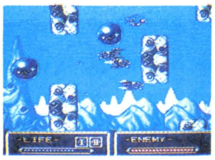
⬅本誌読者のデザインによるチュバリングが登場する。



トラップもいっぱい



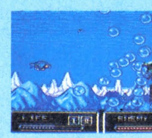
⬆迫る壁にはさまれる前に通り過ぎなくてはならない。



⬆この上下する機雷をうまくよけながら進むのだ。

ボス ユノヘ

本誌読者がデザインしてくれたステージ2のボス・ユノヘ。嵐のような登場シーンにはビックリ！





⬆口から巨大な泡を吹いて攻撃する。なかなか素早い動きをする。

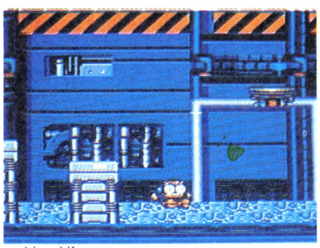


破壊

⬆わけもわからずに戦い、そしてやられていくユノヘ。何となくあわれ。

ステージ3 バイオ工場へ潜入

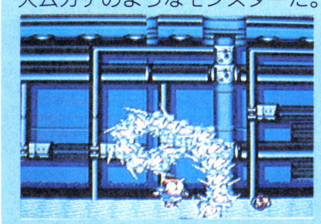
水中ステージの後はシュビマリンを降りて、ライオ帝国のバイオモンスター製造工場へ潜入。不気味なモンスターたちが登場するよ。



⬆川の流れにさからいながら、キャラをコントロールするのだ。

ボス CB-V245

伸びたり丸くなったりする巨大ムカデのようなモンスターだ。



⬆こうして丸まった時には、とても素早く回転する。目をまわさないように。

ステージ4 敵陣からの脱出

捕らえられたシュビビンマンが何とか脱出を試みるというアクションステージ。前作での工場シーンのムードが味わえるよ。



⬆敵の作戦会議場へ豪徳寺博士が現れ、ストーリーはますます深まるのだ。

ボス ドーク

本誌読者のデザインによるドーク。攻撃は激しいぞ。



⬆この両手をグッと伸ばして攻撃してくる。3方向にビームも撃つぞ。

ステージ5～7 空中に浮かぶ城を落とし、広大な宇宙でバトル！

ゲーム後半では、空中戦の末に天空の城にたどり着いて、博士を助け出すのだ。そして敵の前線基地を叩くため、広大な宇宙へと乗り出すぞ。

こんなボスキャラも登場

ラガール



⬆ステージ5のボス。シュビジェットが囲まれてしまうのだ。



⬆ステージ5はシュビジェットに乗り込んでの空中シューティングだ。



⬆ステージ6は天空の城の中。ふすまの向こうに高速エレベーターが。



⬆ステージ7は宇宙でのシューティングだ。敵の前線基地をめざすのだ！

いよいよ最終面へ！

WRITER'S NOTE

前作の明るさとノリのよさをそのまま受けつぎながら、スケールは前作をはるかにしのぐデキの続編。制作スタッフのセンスのよさが、ゲームのあちらこちらでしっかりと感じられて、とっても奥行きの深い内容になっている。本誌に意見を寄せてくれたキミたち、どうもありがとネ。（まゆりん）

New Soft Times



ワンダーボーイが帰ってきたぜ!!

アドベンチャーアイランド

ハドソン／春頃発売予定／¥5,300　ACT　2M　B-U

勇者よ、5匹のドラゴンを倒し、呪いを振りはらえ！

この『アドベンチャーアイランド』は、根強いファンがいまだ多いアクションRPGの名作、『モンスターランド』の続編。

前作ゆずりのサクサクとプレイできる小気味よさと、魅力的な新ストーリー、そして5種類に変身するマイキャラがキミを夢中にさせてくれるだろう。

さて、気になるストーリーの方なのだが、前作のラストシーン、つまり、メカドラゴン城での戦いからいきなり始まる。

メカドラゴンと死闘を演じ、倒したと思ったのもつかの間、何とメカドラゴンが最後の力で呪いをかけ、勇者を人間の姿からリザードマン（トカゲ男）にしてしまう。おまけに装備していた伝説の剣・盾・ヨロイも、城から脱出する際になくしてしまうのだ。

そこで勇者であるキミは、どんな呪いでも振りはらうという“サラマンダークロス”と、なくしてしまった伝説の剣・盾・ヨロイを求め、立ちはだかる5匹のドラゴンを倒していくことになる。

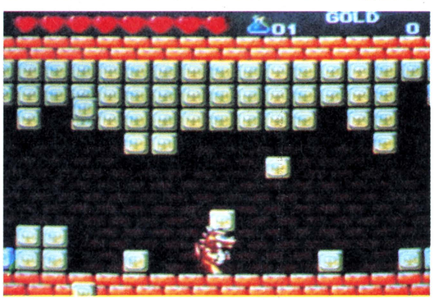
5回も変身をするマイキャラの特徴を、いかにはやく自分のものにするかが、このゲームのポイントと面白さだぞ。



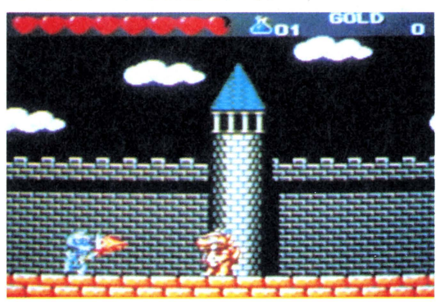
⬅この画面を見て「なつかしい～」と思ったキミはかなりの通。ワンダーボーイ再び!!



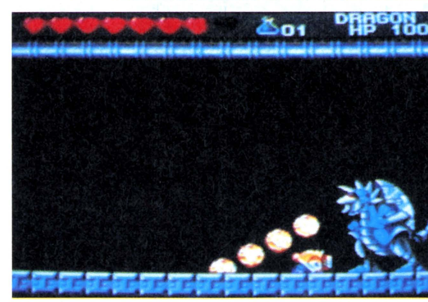
➡真っ暗な森の中でのガイコツとの戦い。頭と胴体べつべつで攻撃してくるのだ。



⬆頭上から雨アラレと降ってくる石のブロック。ドラゴン城の崩壊だ。もたもたしてるとダメージがひどいぞ。



⬆リザードマンは武器を持つことはできないけど、口から吐く火炎は離れた敵も攻撃できるから便利。



⬆前作のラストのボス、メカドラゴン。あの壮絶な戦いが再現される。そして、ここから新たな冒険が始まる。

新たなる冒険の旅で勇者を助けてくれる町の人々

教会



⬅町で一番目立つ建物。ここではパスワードや、バックアップの手続きをしてくれる。



➡教会の中にいるからには、このブタさんが牧師さんなのかな？　ちょっとコワそう。

病院

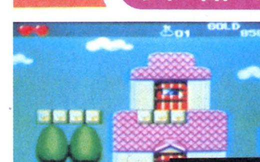


⬅別に看板は出してないけど、何かとお世話になるはず。冒険の途中に何か所かある。



➡このキレイな看護婦さんは、もしかしたら、このゲームで唯一の人間かもしれない。

武器屋



⬅青い窓のついてる扉が目印。病院と同じく、何か所かあるが、中には隠された店も……。



➡ここの親父は気分屋で、気に入った客にしか物を売らない。詳しくは次のページに！

 　イラスト／薄葉士郎

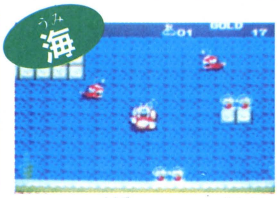
封印された塔を開き、ピラミッドにひそむ竜を倒せ!!

塔



⬆この塔の封印を開くには、まず海底の宝箱にあるキーが必要。

海



⬆おぼれる心配はないから大丈夫だけど、動きが少しニブるよ。

砂漠



⬆見るからに暑そうな色。はたして目的のピラミッドはどれだ。

BOSSマミー



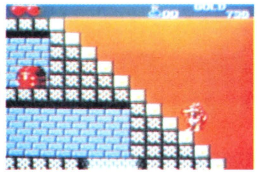
⬆これが最初のボス、マミードラゴンだ。ドラゴン族は顔が弱点なのでガンガン狙っていこう。マミーって英語でミイラのことなんだね。

洞くつ



⬅呪いといえば、やっぱツタンカーメン。

ピラミッド



⬅ピラミッドの内も外も冒険の舞台だ。

リザードマンからマウスマンへ、冒険世界が拡大する

このゲームでは、ボスを倒すたびに呪いが少しずつ取れて強くなり、姿も変わっていくんだけど、それが最大の特徴になっているんだ。1つ例をあげると、上の写真のマミードラゴンを倒すと、リザードマンからマウスマンに変身する。見た目には弱そうだけど、この小さな体のおかげで、天井をはったり、すきまを通ったりして、今まで行けなかった所へ行けるようになるんだ。

同じ場所でもこの通り!!



⬆マウスマンでなきゃ絶対ダメって感じの画面。図体のでかさだけが能じゃない。

⬇リザードマンでは来れないジャングル。自分が小さくなった分、スリル倍増。

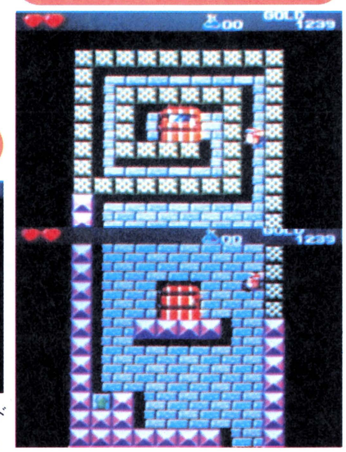


リザードマンの場合



⬆実はここ、封印された塔の中。リザードマンの場合、扉の向こうに行くだけ……。

マウスマンの場合



⬅画面の右上にあるチェック模様のブロックがミソ。マウスマンなら、このブロックにくっついて秘密の部屋へGO。

一番大事なパラメータ、チャームポイント

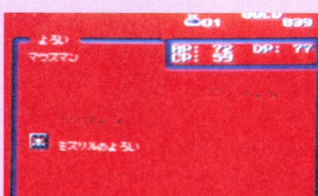
能力値を見ると、AP(攻撃)、DP(防御)、CP(チャーム)の3つがある。この3つの中で一番重要なのが、実はCPなんだ。

このCPが低いと、店の主人は気に入らないので、いくらお金を持ってても装備を売ってくれない。装備が買えなきゃいつまでも強くなれないよね。

CPを上げるには、敵の落とす木の実を集めるが、写真のように装備にたよればいいのだ。

チャームポイントが…

高い

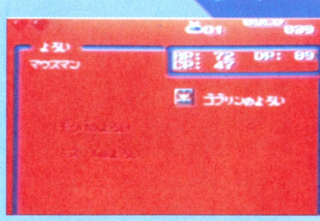


⬆右上のパラメータに注目、CPは59。



⬆"将軍のヨロイ"。強そうな名前だ。

低い



⬆こちらは、CP47だけどDPが高い。



⬆何にも売ってくれない。キビシィ～。

WRITER'S NOTE

このゲームの売りは、何といっても「変身」だね。

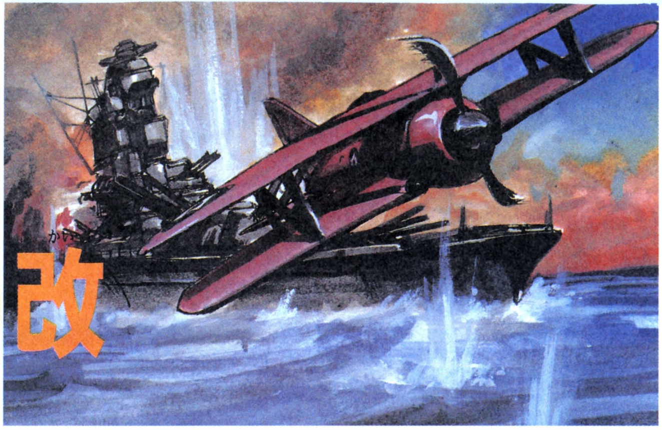
なかでも、お気に入りなのは2番めに変身する、小さな勇者マウスマンなんだなぁ～。

普通の半分という小さな体をいかして、せまい通路をスルスルと入ったり、天井にぶらさがったまま戦うと、まるで忍者みたいだものね。今までのアクションRPGには「転職」というシステムがなかったけど、この「変身」はアクションRPGに「転職」を取りいれたという感じだよね。(ビルガモ)

New Soft Times

敵艦隊を殲滅せよ!!

1943改

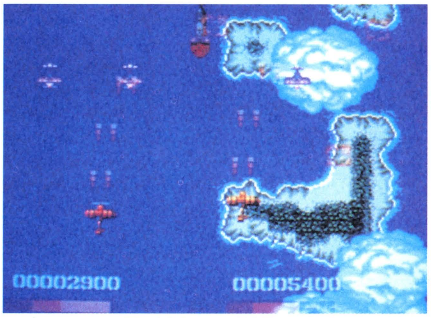


ナグザット／3月22日発売予定／¥7,200　STG　4M

アーケードの名作STGが甦った!!

群がる敵を蹴散らして、ターゲットを撃沈せよ！アーケードの名作『1942』シリーズのヒット作が、PCエンジンに移植される！　派手なパワーアップ、2人同時プレイ、妙にリアルな雰囲気、もちろんターゲットの漢字表示も、原作そのままに再現されている。なお、PC版にはオリジナル版には存在しない、新しいステージがプラスされている。地上基地とのバトルなどなど、アーケード版で鳴らしたキミでも、新しい驚きに出合えるって寸法だ。

ついでに、横画面と縦画面の切り換えもできるみたい。大画面のTVでプレイするなら、アーケードそのままの、縦画面モードで熱くなりたいね。



⬆妙にリアルな敵戦闘機を、複葉機がなぎ倒してゆく。かなり奇妙な光景ではあるが、細かいことは気にしない。２人同時プレイで爽快さも２倍！　なのだ。



⬆縦画面でプレイすれば、アーケードの興奮そのままにプレイできる。

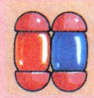
Powを撃って兵装を手に入れるのだ

特定の敵編隊を全滅させるとPowが出現する。これを撃つことで、全５種類のパワーアップ兵器が手に入るのだ。それぞれの兵器の使用制限時間は30秒。タイムが切れる前に再度兵器を手に入れると、制限時間が延長し、最高で80秒までストックできる。時間切れを起こさないように、注意しながらプレイするのだ。

なお、Powを撃ち続けると、どんどん別の兵器に変化していく。手に入れたい兵器のところで、うまく撃つのをやめなければならない。これがけっこう難しかったりするのだ。



⬅自機のエネルギーをちょっとだけ回復させる。アイテムを持つ敵編隊を全滅させると、まず最初にこれが出現する。



⬅エネルギーをいっぱい回復させる。自機はエネルギーが０になると落ちるので、残り少なくなる前に補給するように。



⬅エネルギーが完全に回復する。隠れキャラのようなものだけど、けっこう簡単に見つかるので、有効に活用したい。

Side Fighter



⬆援護の子機。ある程度ダメージを受けるまで、自機を守ってくれる。

3Way



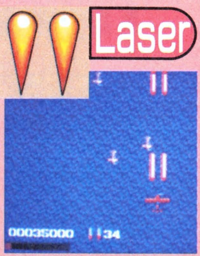
⬆通常弾＋２方向。計３方向に弾を連射できる。オーソドックスでいちばん使えるパワーアップだ。

Super Shell



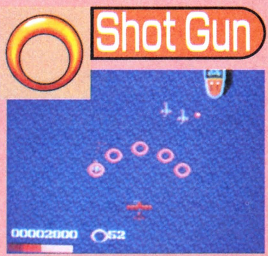
⬆通常弾と同じで、前方向に２連だけだが、破壊力のある弾を連射できる。

Laser



⬆通常弾と同じ方向に、貫通するレーザーを連射できるようになる。

Shot Gun



⬆単発で射程は短いが、５方向に破壊力のある弾を発射する。敵の弾も消せるのだ。

その他



⬆パワーアップアイテムの他にも、イチゴなどの隠しキャラが、さまざまな場所に隠されている。なにもないはずなのに当たり判定がある場所に、弾を連射していると出現するのだ。けっこういろんな場所に隠されているから、ぜひ探してみてほしい。

 イラスト／薄葉士郎

血沸き肉踊るステージの数々



➡ステージは通常、敵機相手の空中戦からスタートする。



➡目標が艦船の場合、ステージ中ほどで敵の艦隊を発見。低空飛行に移る。



➡艦船と敵機。海と空からの攻撃に耐え、ターゲットに迫るのだ。



➡ターゲットに70%以上の損害を与えればステージクリア。失敗したらやり直し。

赤城



➡甲板に描かれたアの字が目印。かなり大きな空母だけど、発進する敵機、それに砲塔・エレベーター・艦橋を撃破するのだ。

亜也虎



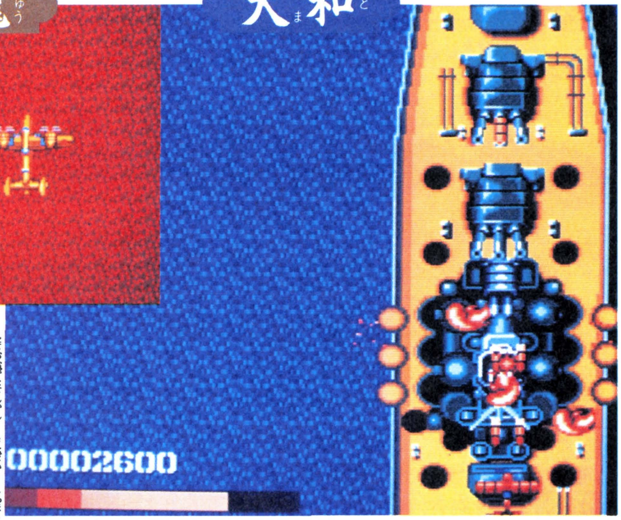
➡巨大な爆撃機。弾を当て続けるとエンジンから火を噴き始める。4発のエンジンすべてに火が回ったら、あと少しで撃墜だ!

大飛龍



➡中型爆撃機の編隊。70%以上の機体を落とさないと、クリアできないのだ。

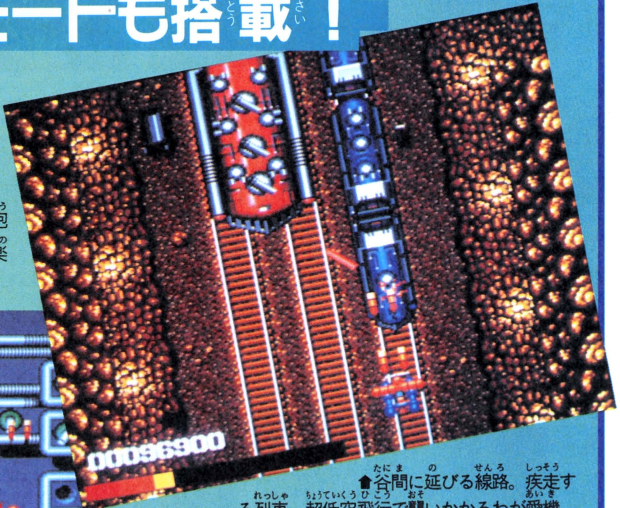
大和



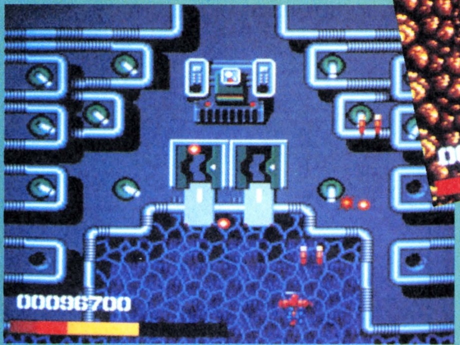
➡超大型戦艦。巨大な主砲も艦橋も、硬い。はたして目標を遂行できるか!?

オリジナルモードも搭載!

この『1943改』、アーケードそのままのモードの他に、PCエンジンオリジナルのモードも用意されている。ゲームシステムなどに大きな変更はないみたいだけど、地上基地や列車砲台など、ひと味違った『1943改』が楽しめてしまうのだ。



➡谷間に延びる線路。疾走する列車。超低空飛行で襲いかかるわが愛機。だが、恐怖の列車砲台の激烈な対空砲火が待ち受けていた…。PCエンジンのオリジナルステージなのだ。



⬅カプコンのアーケード版シリーズには登場しない地上基地。周囲の砲台を片付けてから、司令塔の破壊に専念する。まるで別のゲームみたいだね。

WRITER'S NOTE

けっこう『1942』は好きだった。でも残念ながら『1943』も『1943改』も、アーケードでプレイした記憶は数えるほどしかない。

かなりアブないゲームのような気はするが、あの独特の、妙〜なノリは、シリーズ通してあまり変わっていない……というよりは、磨きがかかっているような気もしないではない。

PCエンジン版『1943改』は、その独特なノリに加え、アーケードには存在しなかった疾走する谷間の列車砲台だとか、美しい夜景といったものも堪能できる。BGMもなかなかオツな味があっていい。

原作のファンには絶対おススメ。STGファンなら買って損しないソフトといったところか。(マッピー)



頭を使って夢の国を救うのじゃ！

迷宮島 SPECIAL

TM

アイレム／3月発売予定／価格未定

PZG 4M

夢の国を占領した魔王ノースを倒せ！

ここは平和な夢の国。そこには王様と4人のお姫様たち、たくさんの妖精たちが暮らしていたんだ。ところがある日、魔王ノース率いる魔物の軍団が押し寄せてきて、夢の国を占領してしまった。

妖精たちは「夢袋」と呼ばれる不思議な袋に、王様たちは海の底深くに閉じこめられてしまったんだ。そして夢の国は冷たい氷の島々に変えられ、「迷宮島」と呼ばれるようになったのだ。

キックルは夢の国のピンチを夢の中で知らされ、魔王ノースを倒すためにはるか遠くの夢の国へ旅に出た……！

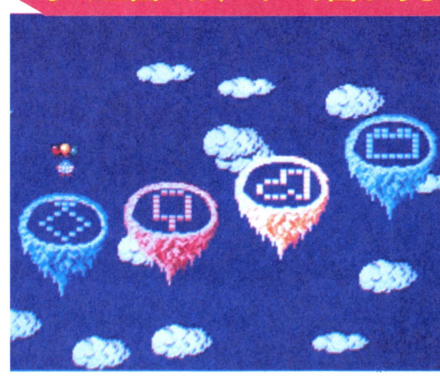


⬅王様と3人の王女、そして妖精たちが平和に暮らしていた夢の国。



➡夢の国を占領した、魔王ノースと魔物たちの軍団。許せねーぜ！

夢の王国には、4つの国がある



⬅左からくだものの国・おかしの国・やさいの国・おもちゃの国。まずはくだものの国から！

キューブをキックして、道を作ろう！

ゲームの基本的な目的は、それぞれの面に散らばっている「夢袋」を制限時間内にすべて回収すること。どんなにたくさんアイスクリームなどのボーナスアイテムを手に入れても、面クリアにはならないぞ。まずはそのための基本テクニックを説明しよう。

島の上をうろついている水色の敵「ウォット」をブレスで凍らせると、氷のキューブになる。これをキックして海に落とすと道ができるので、そこを渡って夢袋のありかまで進んでいくワケ。キューブは時間がたつと解けてしまうが、またブレスを吹きかければ大丈夫だ。

もう1つのテクニックが「氷柱」。これを立てると、敵の攻撃をかわしたり、飛んでくるキューブを止めたりすることができる。ただし場所によっては立てられない所もあるので注意。

以上のことを頭に入れて、夢袋をサクサク回収していこう。

基本テクニックは3つ！まぁカンタン

❶敵を凍らせる



⬆ウォットをブレスで凍らせて、キューブにしちゃえ。

❷キューブをキック



⬆海に落として道を作ったり、敵にぶつけてやっつけることができる。

❸氷柱を立てる

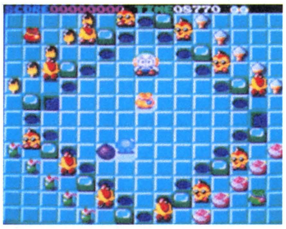


⬆敵の攻撃を防いだり、キューブを運ぶしかけを作ったり……と重要なワザ。

とにかく夢袋を集めるのだ

先の面へ進むほど、地形にはいろいろと「ひねり」が加えられており、やたらと頭を使うようになる。

トラップをうまく利用しなければならない面、氷柱をうまく立てて、キューブを運ばなければならない面、敵の性質を利用する面、タイミングが勝負のアクション面……などなど。キミの脳みそはどこまでもつかな？



⬆こんな面まであるのだ！どーすんの、これ!?

解き方　例1

キューブをうまく運べ

バネやハンマーをうまく利用して、キューブを移動させろ。



⬆ハンマーに向かって、キューブをキック！



⬆当たるとこのようにハンマーが回転して……！

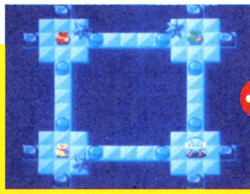


⬆キューブが方向転換して飛んでいくのだ！

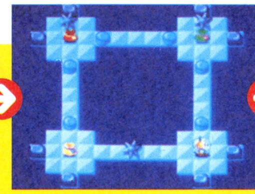
解き方　例2

敵をよ～く観察しよう

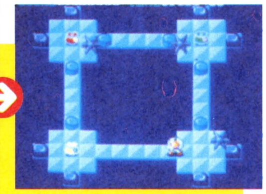
敵にはそれぞれ特徴がある。動きをよく見て！



⬆イヤーなトゲ車。ここを突破するには？



⬆まずはこうしてまん中でじっと待って……！



⬆敵が端をつたって通過したらGOだ！

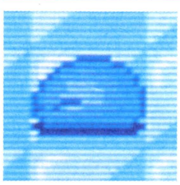
敵キャラも無視しちゃヤだよ!!

そしてキックルをジャマするのが、それぞれの面で待ちかまえている、魔王ノースの手下たちだ。見た目はかわいい連中が多いけど、油断してちゃいけないぞ。

単にジャマなヤツから、ウォットやコケッコのように面クリアのためにお世話にならなくてはいけないヤツまでいろいろだ。また、ブレス攻撃は通用する敵としない敵がいるので注意。

それぞれのラウンドのすべての島をクリアすると、海底の城への道が開けて、ボスキャラとの対決だ。ボスの投げてくるキューブや爆弾の破片をキックしてぶつけ返そう。ときどきキックル目がけて突進してくるので要注意だ！　さあ、がんばって夢の国を救ってくれ！

序盤のザコキャラ



ウオット

大抵どの面にも登場する敵。凍らせるとアイスキューブになる。面クリアのためにはいなくてはならない存在。



ペンコ

べつに何をするというわけでもないのだが、とにかくジャマなヤツ。ウロウロとキックルにつきまとう。



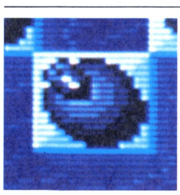
コケッコ

アイスキューブを見つけると、情け容赦なくキックする。面によってはクリアするのに必要な存在である。



バケタン

ブレス攻撃をすると、キューブに化ける。一定時間がたつか、キックルが触るともとに戻る。だまされてはいけない！



砲台〈仮名〉

動かないでじっとしており、弾をドカスカ撃ってくる。いかなる攻撃も通用しないので、ひたすら弾をよけろ!!

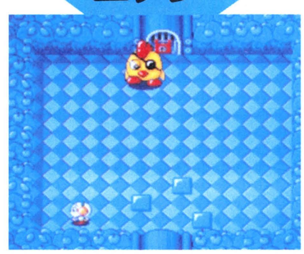


トゲ車〈仮名〉

進行方向の右の辺をつたって動く性質を持つ。いかなる敵キャラをも跳ね飛ばして進む。攻撃はいっさい無効。

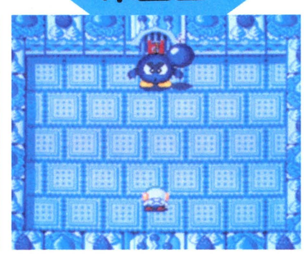
前半のボスキャラ

ユケラ



⬆アイスキューブを投げ、ときどきバタバタと飛んでくる。

ボムロ



⬆爆弾を投げ、ときどきゴロゴロと転がってくる。

WRITER'S NOTE

ウォットを凍らせて、キューブをキックして、氷柱を立てて……。やってることはこれだけなんだけど、これらの基本テクニックが組み合わされることによって、このゲームのおもしろさと難しさが演出されている。単純な中に、とてつもない奥の深さが隠されているのだ。先の面になると、思わず手が止まって、考えこんでしまう面が出てくる。

アーケード版は全40面だったけど、PC版はそれを上回る面数で登場。パズルゲームファンなら、注目しない手はない！　(た)

三国志

英傑天下に臨む

ナグザット／来春発売予定／¥8,800　SLG



横山光輝原作の名作マンガがSLGに！

⬇永劫に続くかに見える戦乱の世に、うち震える民。だが英雄たちが頭角を現し、天下を統べる日は近い！



⬅オープニングのグラフィック。美しい夕陽を背景に馬を飛ばす皇帝からの使者だ。英雄よ、立て！　悪逆非道の蛮族を打ち破り、大陸に再び平和をもたらすのだ!!

今を去ること1800年もの昔の中国における戦乱と統一を物語る歴史的な書物「三國志」。この歴史をもとにして、後世にさまざまな英雄を主題にした物語が生まれることになる。現代の日本においても、小説、映画、マンガなどによって、目に触れることになるわけだ。その中でも、横山光輝氏のマンガ「三国志」は、すでに60という長大な巻を数え、長い人気を誇っている。

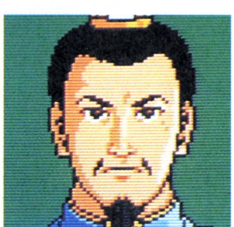
その『三国志』が、横山光輝原作・原画、ナグザット制作で、PCエンジンに登場する。劉備、曹操、諸葛などの英雄・豪傑たちが、CDロムを駆使したビジュアルシーンで、生き生きと動き回る。

ゲームは歴史SLGの定番。内政コマンドで富国強兵を目指し、周囲の敵がスキを見せたら攻め込んで領土を拡大するというもの。

豊富なビジュアルは、横山光輝氏の原画、CDサウンドは高橋幸宏氏という豪華スタッフで贈る、PCエンジン版『三国志』。はたしてキミは、中国全土を見事統一することができるかな？



古代中国の歴史を彩る6人の英雄・豪傑たち



劉備玄徳（リュウビゲントク）

蜀の初代皇帝。関羽や張飛を部下に持つ。知力や武力だけを見ると、とても英雄とは思えない。だが人徳だけは最高に優れている。



曹操孟徳（ソウソウモウトク）

魏王。武と知を兼ね備えた英傑。けっこうな悪役面ではあるが、その気っ風のよさと国の豊かさから、意外にファンは多い。



孫堅文台（ソンケンブンダイ）

孫権や孫策の父。息子の孫権は、呉を創始した有名人だが、親父の孫堅のほうは、歴史の波に翻弄され、無残な死を遂げたという。



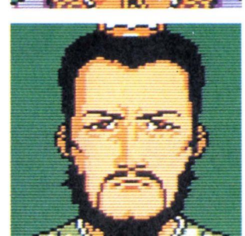
袁紹本初（エンショウホンショ）

河北あたりを制圧していたが、曹操に破れる。息子の袁術の悪逆非道の報いか、人徳がまったくないといっていいほど低い。



董卓仲頴（トウタクチュウエイ）

宮廷のゴタゴタに便乗して全土を支配しようと企む。制する国こそ美味しいが、傍若無人の振る舞いは、人徳のなさに表れている。



劉表景升（リュウヒョウケイショウ）

よく言えば慎重。悪く言えば日和見主義。孫堅を討つだけの胆力はあったようだが、末路はやはり病没か。体力がかなり低いのだ。

内政

富む国に民は喜び 強き兵は敵を圧する

国力を増し民を喜ばせ、武将を募り兵を集め、領土拡張を進める。政治と軍備を行う内政モードでは、多彩なコマンドを活用することで、富国強兵を推し進める。ほとんどすべてのコマンドは、実行時にアニメーションすることで、臨場感を出している。コマンドの数は多いが、体系がしっかりしているから、スムーズに命令を選択できるようになっている。右に内政コマンドリストを紹介しよう。

⬇各州のデータ。ウィンドウとして表示される。



⬆州の詳しいデータ。これもウィンドウ表示される。⬅全体マップ。旗の色で支配者が区別できる。

戦闘

兵の数より練度と 武将の強さで決まる

他国との戦いは、ヘックス画面によって行われる。ヘックス画面上に展開した味方兵が、敵の兵と接触したら、戦闘画面となるのだ。

戦闘画面は、小さな兵がリアルタイムで戦うモードと、一騎討ちに分けられている。一騎討ちではRPG風のコマンドバトルとなる。個々の武将のパラメータが、勝敗を決するカギとなるのだ。



⬆戦闘フィールドはヘックス画面。1部隊ずつコマンドを選択してゆき、敵と接触するとバトルとなる。

⬇一騎討ちの画面。なかなか迫力しているのだ。



充実したコマンドが魅力





政治
- **国力**（産業・祭り・税率）　産業は国土を開拓。祭りや税率は、民を喜ばせるために使用するべきだ。
- **人事**（移動・任命・教育・登用・褒賞）　適材適所も重要だが、配下の武将を顧みず、ただ働かせるのみでは、人望は得られない。褒賞で忠誠を得たいところだ。
- **外交**（同盟・借用）　時には強敵にへつらうことも、生き延びる道だ。
- **計略**（離間・焼討・強奪）　敵を混乱させ弱体化を狙う。だが失敗すると…。
- **偵察**（国の選択）　敵を知ることは、天下盗りの重要なポイントだ。
- **探索**（武将・物資）　よりよき武将を見つけだす。格別な喜びが！





軍事
- **攻撃**　敵地に攻め入る。これこそ醍醐味！
- **装備**　装備をととのえずして戦は語れぬ。
- **徴兵**　戦に備え、民には悪いが兵力を増強する。
- **訓練**　地道な訓練こそが、勝利への第一歩だ。
- **防衛**　堅固な城は攻め入られた時のための保険である。

委任　太守に国を任せる。支配国が多いときに使用するコマンドである。

雑事　データセーブやスピード変更などの、システム関係のコマンドである。

終了　その月のコマンドを終了し、次の君主にイニシアチブを委譲する。

WRITER'S NOTE

同名の某有名パソコンSLGの移植ではないとのことだが、同じ題材を同じジャンルで制作しているのだから、類似も仕方がないと言うべきなのだろうか……。

なにはともあれ『三国志』である。歴史もののSLGが少ないPCエンジンだけに、ファンには待ち遠しいソフトであろう。出来上がりが楽しみである。　（マッピー）



KMO 角川メディア・オフィス

サンキューベリーマッチショー

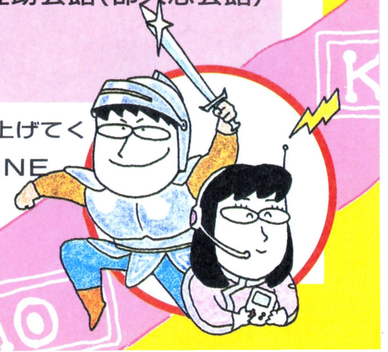
KMOが誇る人気企画のメンバー総動員で贈る、最強の愛読者感謝祭の開催です。さあ、バキバキ申し込んでちょうだいね。

▶入場お申し込み方法 「KMOサンキューベリーマッチショーにどうしても行きたいっ！」という人は、ハガキのウラに、①住所、②氏名、③年齢、④電話番号、⑤どこの都市で開催されるイベントに行きたいか、⑥どの雑誌を見て応募したか、を書いて、下のあて先まで送ってください。締切は1991年1月25日(必着)で、1枚につき1名分の申し込みとさせていただきます。抽選で4904名の方に当選通知をお送りします。入場料金のお支払いについては、当選通知といっしょに振込用紙をお送りしますので、指示に従ってご入金をお願いします。

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-19 松田ビル 角川メディア・オフィス「KMOサンキューベリーマッチショー事務局 ○○会場」係

東　京：4月2日(火)　日本都市センターホール
大　阪：3月27日(水)　大阪府立労働センターホール
名古屋：3月26日(火)　名古屋市中小企業振興会館
※以上の3会場は、午前11時開場で1日1回の公演です。　▶入場料=2,000円
福　岡：3月24日(日)　福岡県教職員互助会館(都久志会館)
札　幌：3月30日(土)　道新ホール
※以上の2会場は、午前11時と午後3時の1日2回公演(入替制)です。　▶入場料=1,500円

●KMOサンキューベリーマッチショーを盛り上げてくれる超豪華ゲスト(予定)　水野良とグループSNE　菊池通隆(以上、全国5会場すべて)、小川範子、田島昭宇、広井王子、山本弘 ほか(敬称略)



※入場申し込みの抽選結果は、通知の発送をもってかえさせていただきます。　イラスト／中野豪

HOW TO WIN

カダッシュ 46

チャンピオンレスラー 50

オーバーライド 52

ジャッキー・チェン 56



イラスト／グァバモリオカ

シーン3までを徹底攻略！

CADASH

カダッシュ

タイトー／1月18日発売／¥6,600　RPG　3M



シーン2までの完全マップをドーンと紹介してシーン3までバッチリ攻略するぞ！　おまけに、キャラの選択に悩むキミのためにとっておきのデータも紹介しちゃうというとても才な4ページ！

キミの性格にピッタリのキャラクターを選ぼう

まず、下の表の最下段の「成長速度」について説明をしておこう。これは、レベルの上がる速さということ。つまり、レベルが上がるために必要な経験値が少なくてすむ順に並べてある。たとえば、各キャラがレベル4になるためには、シーン1のオークを何匹倒せばいいかというと、概算で(魔)40匹、(戦)50匹、(僧)63匹、(忍)90匹となる。忍者を育てるには、魔法使いの倍以上の手間がかかるというわけだ。

それぞれのキャラで戦い方がまったく異なるため、どのキャラを選ぶかはプレイヤーの性格と好みの問題となる。各キャラの特徴をここに示すデータでしっかりと研究して、自分にあったキャラでクリアしてみよう。

戦士



H.P.・攻撃力・防御力に優れた肉弾戦タイプ。武器の射程はあまり長くないが、真後ろの敵も攻撃できる点は便利。正統派の人むき。

魔法使い



5つの魔法を使いこなし、レベル2、6、8、12で新魔法を覚える。対ボス戦には魔法攻撃が効果的。対ボス戦が苦手な人むき。

僧侶



魔法の覚えは遅いが、無敵になれる魔法"プロテクション"は使える。テクなしの人でも、M.P.を増やせばこれでかならずクリアだ。

忍者



飛び道具で攻撃する。動きがすばやくてトラップに強い。レベルアップが遅いのが難点だが、レベルの高い忍者でのプレイは爽快。

キャラクター能力比較

能力	能力順位
H. P.	戦士＝忍者＞魔法使い＝僧侶
M. P.	魔法使い＞僧侶
攻撃力	戦士＞忍者＞僧侶＞魔法使い
すばやさ	忍者＞戦士＞僧侶＞魔法使い
防御力	戦士＞忍者＞僧侶＞魔法使い
成長速度	魔法使い＞戦士＞僧侶＞忍者

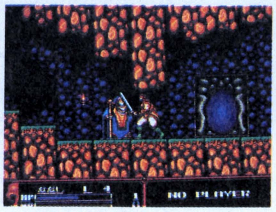
レベル1のときのH.P.・M.P.とレベルアップ時の増加量

	戦士		魔法使い		僧侶		忍者	
	レベル1	アップ時	レベル1	アップ時	レベル1	アップ時	レベル1	アップ時
H.P.	48	＋8	40	＋8	40	＋8	48	＋8
M.P.	−	−	32	＋14	24	＋8	−	−

ゲーム進行表（ウォームの糸入手まで）

ブラックプディングを倒す

ディザールの城からスタートしたら、岩の洞窟でオーク相手にレベル4くらいまでレベル上げをして、シーン1のボス・ブラックプディングを倒す。そして旅立ちの門へ。



←このほこらの賢者に、封印を解いてもらうのだ。

ブルーキーをもらう

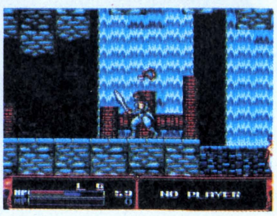
マリネードの村の宿屋でH.P.を回復。道具屋で薬草と中和剤を買い、武器屋で装備をととのえる。「いけにえとなった娘を助けて」というおばあさんからブルーキーを受け取る。



←このブルーキーがないと、先に進めない場所がある。

人魚のうろこ入手

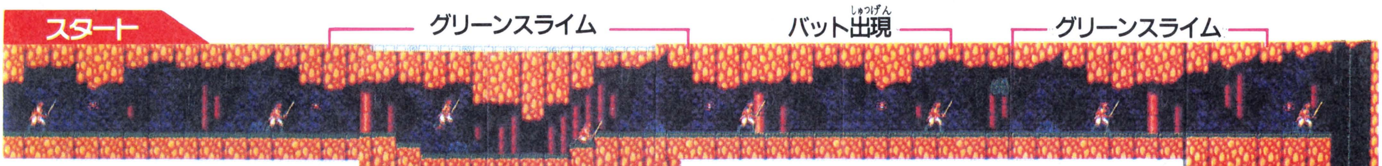
レンガの洞窟でクラーケンを倒し、いけにえの娘の縄をほどいて自由にしてやる。人魚の泉で人魚（じつは、その娘が人魚だったことがわかる）から"人魚のうろこ"をもらう。

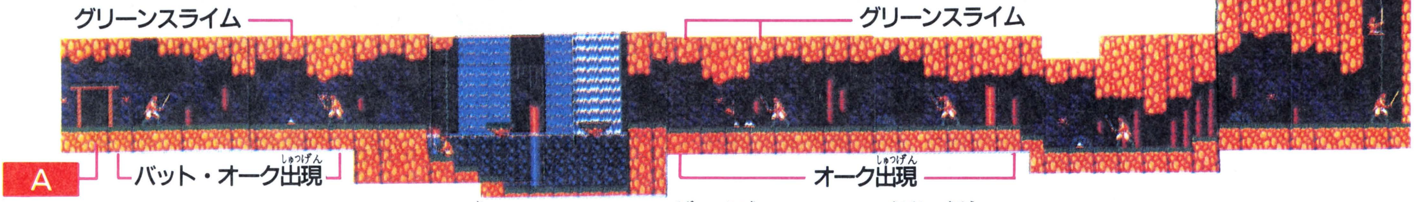


←これがあれば、水中でもダメージを受けずにすむぞ。

シーン1 城下町ディルザール～岩の洞窟

このシーンで必ずやらなければならないことは、ボスであるブラックプディングを倒すことだけ。こいつを倒さないとシーン2へは進めない。シーン1にはショップがないため、キャラを強くするにはひたすらレベルアップするしかない。どのキャラでもレベル4くらいまで育てればボスを倒せるだろう。レベル上げには、滝の前あたりに出現するオークを相手にするのがいい。かせげる経験値はスケルトンのほうが高いが、シーン1に宿屋がないことを考えると、安全に倒せるオークでレベル上げをしたほうが、結局は早く進める。





⬆リフトから降りると、すぐに左からバットが！ふいをつかれるな。

⬆リフトは右から一気に、テンポよくポンポンポンと走り抜ければ簡単に渡れる。

⬆この近辺を左右にウロウロすれば、オークが何匹も出現。レベル上げにはもってこいのポイントだ。

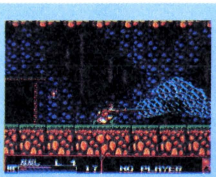


➡坂の下のほうの敵は座って攻撃だ。

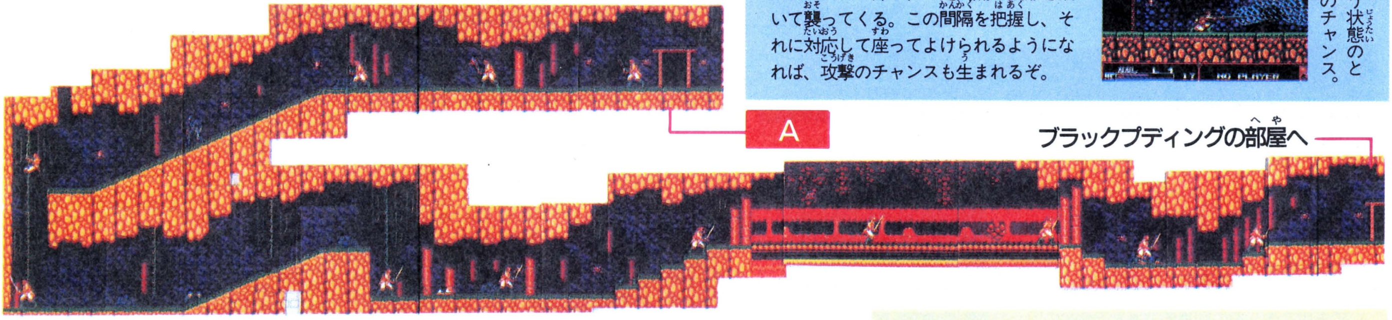
つるにつかまるまで、スケルトン出現地帯。スケルトンの持つ盾をうまくよけて攻撃するのだ。

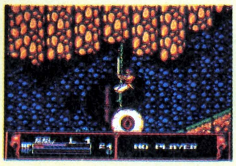
ボス ブラックプディング

ジェルの一部が、一定間隔の波形を描いて襲ってくる。この間隔を把握し、それに対応して座ってよけられるようになれば、攻撃のチャンスも生まれるぞ。



⬅こういう状態のときが攻撃のチャンス。





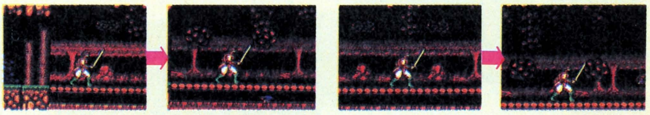
➡イビルアイが通過するまでじっと待つ。

イビルアイは右へ進むときは1匹、左へ進むときは2匹出現。魔法でしか倒せないので、つるにつかまってやり過ごせ!!

⬆ヒュージスパイダーがウロつくので、つるから飛び下りるときは注意。吐く糸につかまるとダメージを受けるので、よけるか先に倒せ。

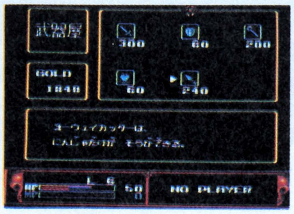
火山でのよけ方

左の火山は下の左側2枚の写真のように、右2つの火山は下の右側2枚の写真のように、噴石に合わせて移動すれば大丈夫。



武器・防具のグレードアップ

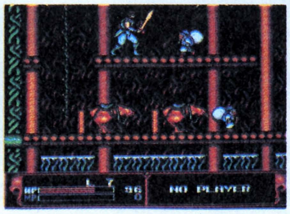
シーン2の、レンガの洞窟の奥深くに、ポツンと1軒だけで営業している武器屋がある。ここで武器・防具ともに強力なものに買い替えよう。戦士専用が2つ、ほかの3キャラ専用が各1つずつある。



⬅これが武器屋の商品リスト。武器は、それぞれのキャラの専用だぞ。

命の鐘を買う

シーン3のノームの隠れ家の奥で、命の鐘を必要なだけ買おう。1つ買うごとに最大H.P.(上限は255)が8増える。そしてマリネードの村へ戻り、宿でH.P.を満タンにしてシーン3攻略に備えよう。



⬅上の段にいるノームが、命の鐘を売っている道具屋だ。薬草や中和剤もあるぞ！

ウォームの糸入手

ノームの隠れ家の出入口の前を通り過ぎて奥へ進み、ウォームを倒してウォームの糸を手に入れる。そして、このウォームの糸を使ってがけをよじ登り、迷いの森の向こう側へたどりつく。

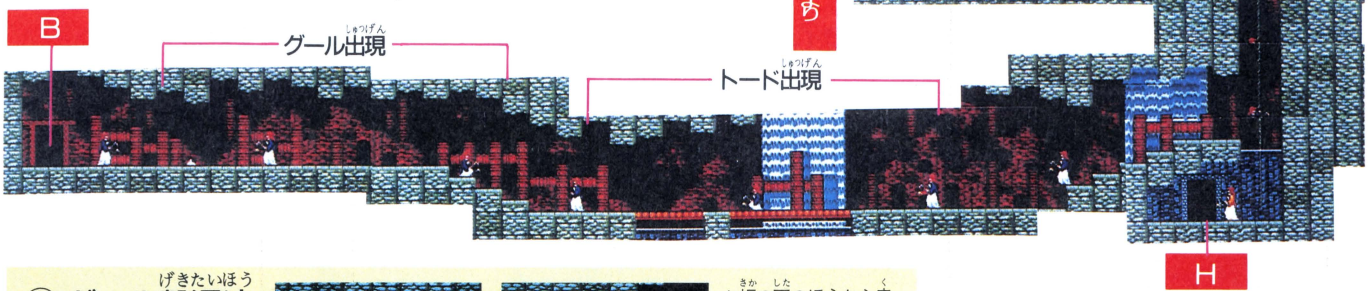


⬅ウォームを倒した後には、お金の入った袋と一緒に、ウォームの糸が残される。

シーン2 マリネードの村～レンガの洞窟

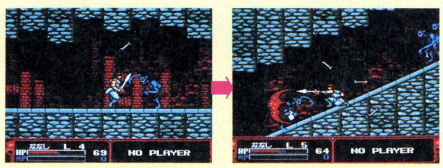
シーン2で最低限やるべきことは、マリネードの村でおばあさんからブルーキーをもらってクラーケンを倒し、人魚のうろこを手に入れること。このシーンはトラップが多いが、動きのパターンを一度つかんでしまえば怖くないし、ボスのクラーケンもほとんどノーダメージで倒せる。シーン1より楽かもね。





◉グール撃退法

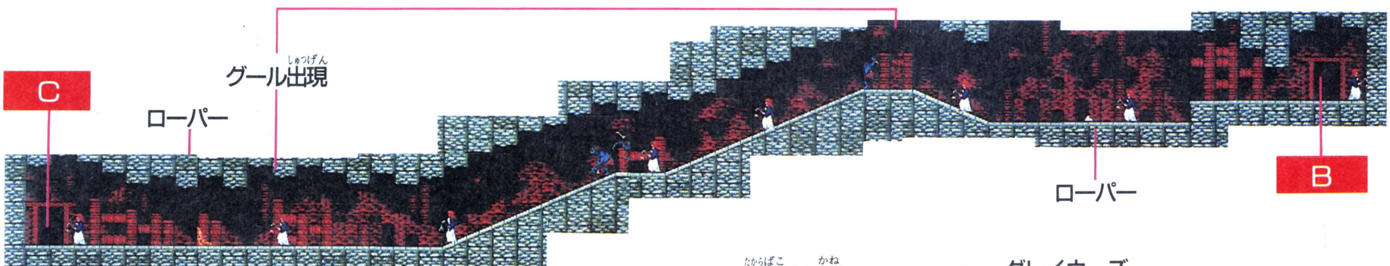
グールはワラワラ現れるし、倒しやすいわりに経験値もまあまあなので、レベル上げに最適。骨を投げるので接近して倒そう。



⬅坂の下のほうから来るグールは、ギリギリ近づいて座り攻撃をしないと、放物線状の弧を描いて投げつけてくる骨に当たるぞ。

◉僧侶の特典

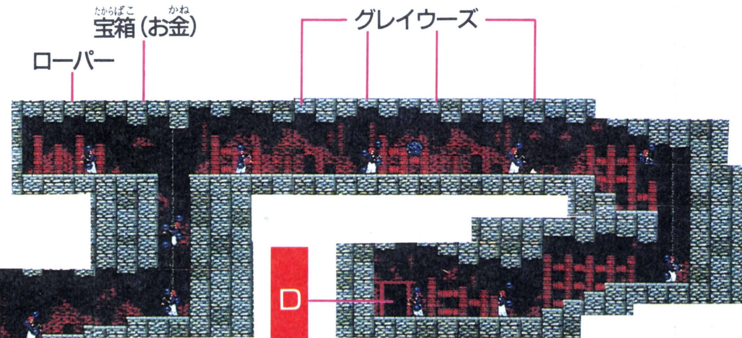
人魚のうろこを入手する前でも、僧侶のプロテクションの魔法を使えば、入り口Hから入って先のほうへ進める。ただし、M.P.に注意していないと帰れなくなるぞ。

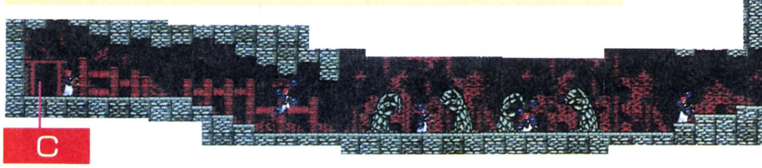


◉イビルハンド対策

できるだけ接近して、イビルハンドが地面に埋まった瞬間に通過すれば、動きの遅い魔法使いでも大丈夫。右の写真の位置も安全なので、1つずつクリアしよう。当たるとダメージは大。







⬆この滝を飛び下りたら、もう戻ることはできない。つまり一方通行なのだ。クラーケンを倒さない限り、どこへも行けなくなるので、飛び下りる前にH.P.などをチェックしよう。

⬇滝の手前には、ローパーが3匹並んで出現。弾を吐くので、Dから入ってきたら、少しずつスクロールさせ、できるだけ画面に1匹しか出現していない状態にして戦おう。

ボス クラーケン

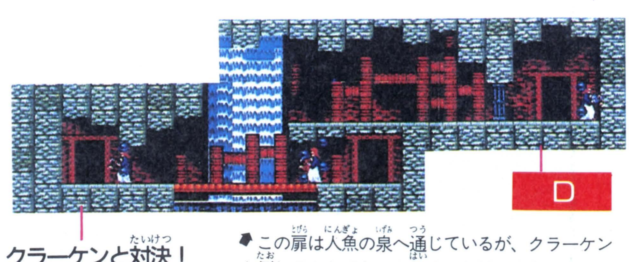
クラーケンのすみ家に入ったら、少しだけ左へ歩き、各キャラの武器がクラーケンの足先にギリギリで届く所から攻撃。クラーケンが弾を吐いてきたらジャンプしてよければいい。これで楽勝だ。魔法使いだったら、レベル6で覚える"フレイムウォール"1発で倒せるぞ。



⬆僧侶と忍者は、もっと遠くから攻撃できるね。



⬅弾は、こうしてジャンプすれば確実によけられる。



クラーケンと対決!

⬆この扉は人魚の泉へ通じているが、クラーケンを倒してからでないと入ることはできない。



クラーケンのすみ家より

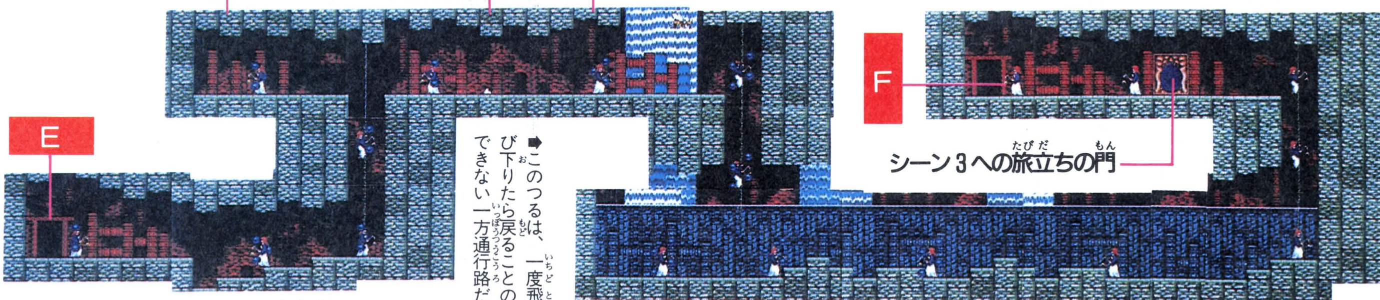
◉ワスプ出現

ここは、最低でも2匹のワスプが出現する。頭上で一時静止して、斜めに落下しながら体当たりしてくる。ローパーだけ倒して、ワスプは無視するのも手だ。

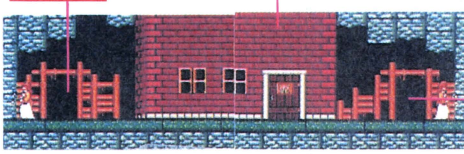
◉鎖はノーヒット

鉄球を左回りに振り回すスタチューも、ダメージを受けてしまうのは鉄球部分だけ。右のようにジャンプすると楽にかわせるのだ。





➡このつるは、一度飛び下りたら戻ることのできない一方通行路だ。



アイ・オヴ・ザ・ディープ出現

◉アイ・オヴ・ザ・ディープの動き

上下に動き、一定間隔で止まって1回まばたきをした後にレーザーを吐く。H.P.や防御力が高く、倒すためにはすばやい連打のテクニックが要求される。しかし、お金や経験値はガッポリ手に入るぞ。



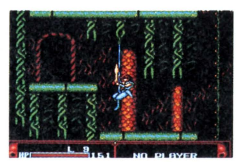
シーン3 ノームの隠れ家・迷いの森〜植物の洞窟

▶ウォームの糸を手に入れよう

このシーンで最低限やるべきことは、ウォームを倒してウォームの糸を入手し、それでがけを登ってメイヤの花を取る。そして、あるカギを入手して次のシーンへの門を開くこと。クロウリングケルプを倒すとH.P.を全回復してくれるエリクサーが手に入るが、倒さなくても次のシーンへ進むことができる。



⬆シーン3へたどりついたばかりのときは登れないが…。



⬆ウォームの糸さえ手に入れれば、こうして登れるのだ。



⬆がけの向こうにメイヤの花が。これでシーン4へ進める。

ボス ウォーム

丸まって体当たりしてきたときは無敵状態。画面端でひたすら耐え、体が伸びたところで攻撃だ。魔法は"ブリザード"2発でなら倒せる。



⬅このときに弾を吐くので要注意！



⬅端によれば往復ダメージはさけられる。

クロウリングケルプ

➡つるを伸ばしたり胞子をまき散らしたり。しかし、本体を攻撃すれば楽勝だ。



そしてシーン4、5へ

攻略メモ

各キャラに一長一短があるので、どのキャラが一番有利かは決めかねるが、個人的にはスイスイと突き進んでくれる忍者がお気に入り。2人プレイを楽しむときは、2人のキャラの移動速度が違い過ぎるとつらい。

(リーガルまゆりん)

キミもチャンピオンをめざせ！

CHAMPION WRESTLER

チャンピオンレスラー

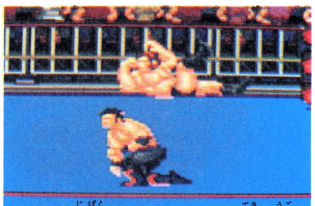


いつも対COM戦で2、3試合くらいしか勝てない人のために、㊙テクニックの数々を紹介しよう。これでキミもエンディングを見ることができるようになるはずだ！

タイトー／発売中／¥6,600　SPG　3M

ポイント1 確実な操作こそが、チャンピオンへの近道だ！

方向キーを同方向に二度押すとダッシュする。これはこのゲームの基本中の基本といえる操作なので、確実にできるようになろう。慣れれば敵の近くからドロップキックを放つこともできるようになるぞ！同様に①＋②キーを同時に押すタイミングもよく練習して、会得しよう。そして、このゲームの最大のポイントは"パワー"である。パワーが十分にのると、こちらの技はかかりやすくなり、敵の技はかかりにくくなる。十分にパワーをのせて戦おう。なお、連続攻撃時などに、敵が倒れているうちにボタンを押すと、相手が起き上がって自爆することがよくある。相手の状態をよく見て操作しよう。



⬆おっと自爆だ！　あわてずに敵の動きをよく見て、技をしかけるようにしよう。

こんなときは要注意！

飛び技をかわされたり、リング外からリング内に入ったときなどに、不自然なほど敵と近づいていることがある。そんなときは100%といっていいほどの確率で敵の攻撃を受けることになってしまうのだ。間合いが近すぎると感じたら、すぐに敵から離れるようにしよう。

ポイント2 試合を有利に進めるために、こんな技を活用しよう

★タテ方向への攻撃

敵レスラーがダッシュするときは、必ずヨコ方向に動く。そこでタイミングよくタテ方向にダッシュすれば、敵の攻撃を受けずに自分の攻撃だけをヒットさせることができるのだ。何度も上、下、上、下……と動き、確実に相手にダメージを与えていこう。その際、エルボースマッシュやラリアートのように、敵に当たってそのままむこう側まで駆け抜ける技を使うと、敵に捕まる危険が少ないぞ。



⬅このあたりからダッシュ！敵の後頭部に当てるつもりで。

★リング中央での関節技

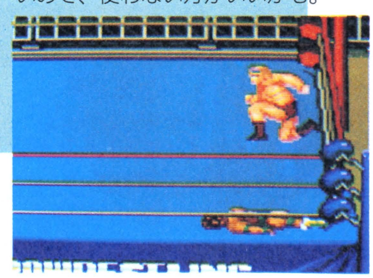
大技ばかりに目がいってしまうけれど、関節技の破壊力もバカにならない。敵をあるていどの時間倒すことができたら、すかさず足元に立って関節技をしかけよう。ロープの近くでない限り、連続して3回かけることができる。その合間に何発かエルボードロップやニードロップをくらわすとさらに効果的なんだけど、立つ位置を少しずらさないと、すぐに関節技をかけてしまうぞ。



⬅ジリジリとライフを奪う関節技。十分にギブアップもねらえるぞ。

★コーナーポストからの攻撃

攻撃がハデなだけに成功率が低そうに思えるけれど、実際は結構ヒットするんだ。試合開始直後にしかけても、かなりの確率で成功してしまう。中でもダイビングボディプレスは威力もあるし、そのままフォールしてしまう技だけに効果があるぞ(ただし上側のコーナーからだと、ロープブレイクになりやすいぞ)。なお、クロスチョップだけは失敗率が高いので、使わない方がいいかも。



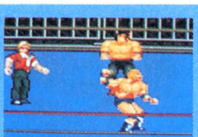
⬅敵の状態に十分注意しよう。でないと自爆するハメに……。

ポイント3 各レスラーの必勝パターンは、これだ!!

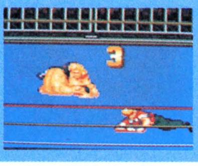
ロッキー・ガーナー



序盤戦はラリアートを中心に攻めていこう。ラリアートは威力のある技なので、これだけで敵はフラフラになるはず。そうなれば関節技でギブアップを狙うも、スモールパッケージホールドでフォールするも思いのままだ。



⬅タテ方向のラリアートを放つ瞬間。

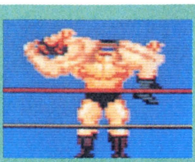


⬅スモールパッケージホールドで楽勝。

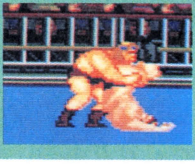
ミラクル・ラスタン



エルボードロップやニールキックで痛めつけたら、アルゼンチンバックブリーカー、ジャイアントスイングといった大技で、敵のスタミナを一気に奪おう。最後は超大技、パワーボムで決まりだ！

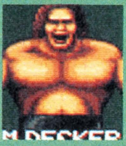


⬅アルゼンチンバックブリーカーだ！



⬅パワーボムでかっこよく決めよう。

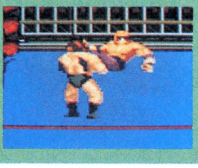
マッターホーン・デッカー



巨体を生かしたボディプレスは、一発でかなりのダメージを敵に与えることができる。試合が始まったらコーナーポストへと上り、ボディプレスを連発してやろう。ジャイアントスイングも有効だぞ。



⬅巨体が宙を舞う！ボディプレスだ！



⬅ジャイアントスイングも迫力満点！

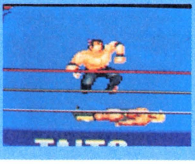
ザ・サムライ



スピードのある選手だけに、動きで敵をかく乱しよう。また、コーナーポストからのダイビング空手チョップも効果的。その後は4の字固めと、威力バツグンのフィストドロップを連続してお見舞いしてやろう。



⬅ダイビング空手チョップがさく裂！



⬅フィストドロップの連発は効くぞ！

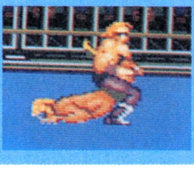
ニトロ・パンクス



序盤戦はラリアート（またはエルボースマッシュ）を連発してダメージを与えよう。その後はコーナーポストからのボディプレスやジャイアントスイングといった大技を連発すればギブアップを奪えるだろう。



⬅ラリアートが難しければエルボーで。

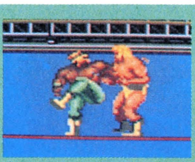


⬅ボストンクラブだって使えるんだ。

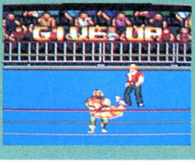
ブラック・マシーン



エルボースマッシュ、コーナーポストからのボディプレス、そして組みあってのヘッドバットと、どんな作戦をとることも可能なレスラーだ。敵を存分に痛めつけたらアイアンクローでギブアップを奪え！



⬅2種類のヘッドバットを持っているぞ。



⬅こんなふうにギブアップも奪えるのだ。

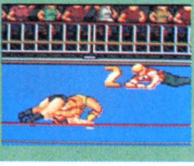
ジミー・カーボン



タテ方向の攻撃が苦手なレスラーといえるだろう。コーナーポストからのボディプレスを連発したいところだが、キー操作が苦手な人はダイビングドロップキックでもOKだ。フィニッシュはジャーマンで決めたいね！

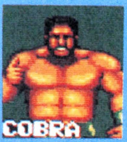


⬅コーナーポストからのドロップキック。

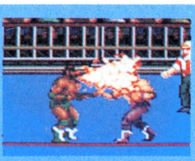


⬅とどめはジャーマンスープレックス！

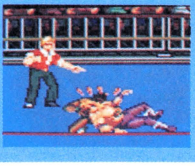
コブラ・ブラッディ・ジョー



ファイアアタックは多少の時間を必要とするけれど、見た目にもハデな技なので一度は使ってみたい。もっとも、エルボーやボディプレスといった技も使えるので、正統派のレスリングをしても十分に勝てるぞ。



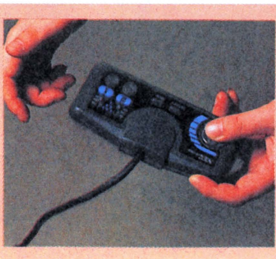
⬅口から火を吐くファイアアタック！



⬅かみつき攻撃だってしちゃうのだ！

ウォルフ式パッドの持ち方

このゲームではパワーをためるのに方向キーを連打する必要がある。パッドを、親指と中指で挟み、連打するときは右手を離して左手でぶらぶらと振るようにするとラク。



⬅ウォルフ式方向キー連打方法。このとき、右手は離している。

攻略メモ

全レスラーでエンディングを見ることができたので、各レスラーの私なりの評価を紹介します。タテ方向への攻撃に有利なラリアートを持っているガーナーとパンクスは初心者向け。ボディプレスだけで勝てるデッカー、何でもこなせるマシーン、データが一番高いラスタンもおススメです。残りの3人は上級者向け……かな？　彼らで優勝するには、それなりのテクニックが必要となると思うよ！　（ウォルフ中村）

全ステージを一気に攻略！

Override

オーバーライド



暴走したバイオコンピュータを破壊せよ！　よくありそうだがどこかが違う、本格派シューティング。スタートから最終ステージまでを、あますところなく攻略するのだ～！

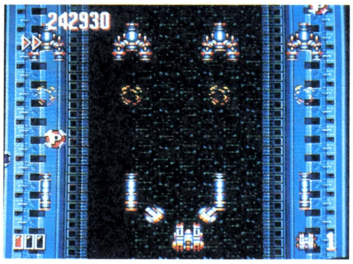
データイースト／1月8日発売／¥6,500　STG　2M

木星の衛星ウラノスを舞台に、戦いの火ぶたは切られた！

人類の新たな生活の場となった木星の衛星ウラノス。バイオコンピュータ“フレイア”を中心とした総合システムは、順調な発展を約束するはずだった。だが、突如ウラノスとの通信が途絶。政府はフレイアの暴走と断定した。そして遊撃戦用ホバータンク“ギガイアス”を送り込んだ…。ということで、派手なパワーアップと初心者にも優しい難易度を併せ持った、本格派縦スクロールシューティング『オーバーライド』の、まずは主な特徴から紹介しよう。



⬆なんとなくデジャヴを感じさせる（？）美しい緑の大地を舞台に、戦いは始まった！



⬆敵の猛攻を振り切って、フレイアを破壊することができるかな!?

ダメージ制で初心者でも楽しめる

やられた直後のパワーアップがミジメなとき、たった1回ミスっただけでドカン！　じゃあ悲しい。でもこのゲームなら、3回まではダメージを受けてもやられないのだ。もちろんダメージの回復アイテムも出現してくれるぞ。そのうえ、やられたときでも自機が残っていれば、その場で復活。慣れない初心者に優しい設計なのだ。



⬅敵に接触。でも兵器には支障ナシ。



➡お手付きは3回まで認められる。

バックファイアで敵を攻撃!!

①ボタンで自機のスピードが3段階に変更できるんだけど、その変更時に自機の後方に吐き出される炎。これで自機の後ろに張りついた敵を、攻撃することができるのだ。

➡スピード変更時のバックファイアで敵を攻撃！

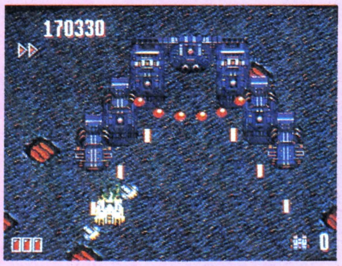


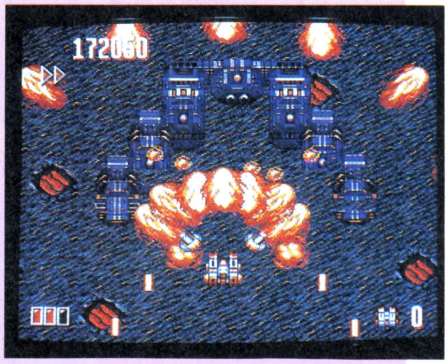
⬅実はあまり意味がない。オプションが強力だもんね。

ため撃ちが気持ちイイのだ!!

このゲームの⑪ボタンは、オート連射の攻撃ボタン。でも、押さずに敵から逃げまくっていると、自機の前方に光が集まりだす。そのままジーッとガマンしていると、ついには自機全体が光り輝く。そしたらすかさず⑪ボタンを押そう。凄まじい爆炎が自機の前方45度の角度で発射されるぞ！　このゲームでは、攻撃ボタンを押さないことで、ため撃ちができるのだ。時間は長くかかるけど、威力は見てビックリ！　敵はおろか敵の弾まで消してしまうのだ。ザコ敵にはあんまり使えないけど、中ボスやボスと戦うときに活用しよう。

⬇➡弾を撃たずに逃げまわると、ため撃ちのエネルギーが充てんできる。ただし、敵の弾に接触すると最初からやり直し。





パワーアップアイテムを使いこなそう！

『オーバーライド』に登場するアイテムは、全部で7種類。通常兵器のパワーアップやダメージの回復のほかに、オプション兵器を装着するものが5種類ある。オプション兵器はそれぞれパープル、オレンジ、グリーン、ブルー、イエローと色分けされているんだけど、意外に見まちがえやすい色があったりする。取るときにはよ〜く注意しよう。

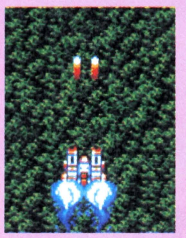


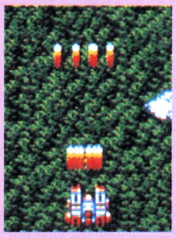
⬅オプションアイテムは、時間で変化するタイプ。

防御アイテム

パワーアップ

通常兵器のパワーアップ。2つでツイン、さらに4つでトリプル。なおオプション兵器は、同じ色のオプションアイテムを取ることでパワーアップ。





ダメージの回復

くらったダメージを1だけ回復する。出現数がとても少ないので、あまり頼りにするとヒドイ目にあう。あくまでラッキー・アイテムということ。

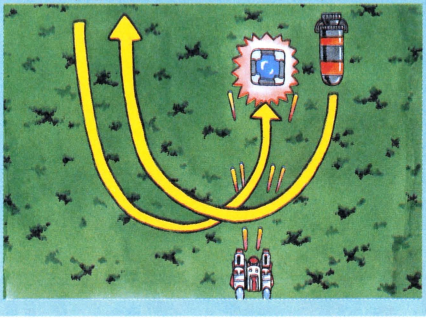


⬇Ⓔを取ると1つ回復。これ本当。

⬆ダメージゲージに注目！

アイテムキャリアーの動きを読もう

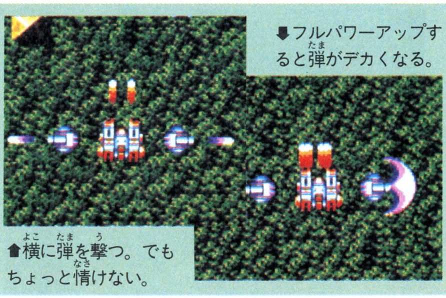
アイテムはみんなアイテムキャリアーが持っている。下の図を見ればわかると思うけど、コイツの行動パターンはけっこう単純。でも意外に逃げられることが多いのだ。できるなら撃ちもらしたくないけれど、離脱中のを追いかけると、敵の攻撃をくらいやすい。Ⓔ以外のアイテムはいっぱい出てくるから、1つや2つ逃しても大丈夫。接近中のを逃しても、無理に深追いしないほうがいいぞ！



オプションアイテム

サイドウェポン

自機の左右にオプションが装着される。オプションは横だけを攻撃してくれるので、前がちょっと寂しいけど、左右から敵が押し寄せてくる場面だと、なかなか心強いぞ！

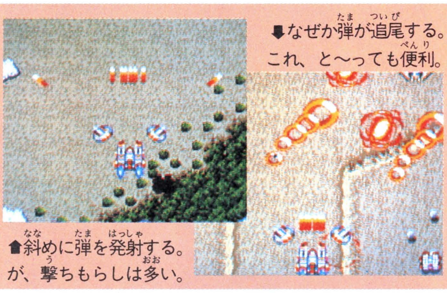


⬇フルパワーアップすると弾がデカくなる。

⬆横に弾を撃つ。でもちょっと情けない。

ブレイシングファイアー

自機の斜め前方にオプションが装着。普段は斜めにしか攻撃しないけど、パワーアップすると、敵を追尾してくれるようになる。追尾はなかなか使える。

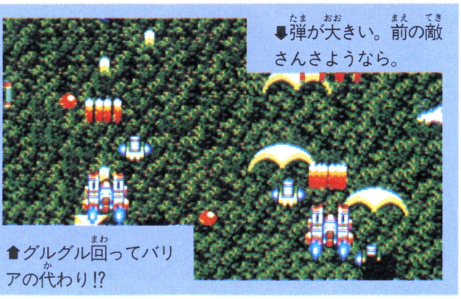


⬇なぜか弾が追尾する。これ、と〜っても便利。

⬆斜めに弾を発射する。が、撃ちもらしは多い。

トルネーザー

自機の周囲をグルグル回転するオプション。前方に援護射撃をしてくれるのだ。パワーアップすると、弾は大きくなるけど、ほかのオプションと比べてイマイチ威力がないのが欠点。

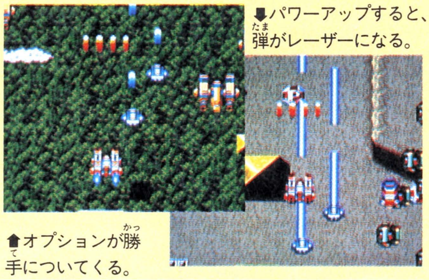


⬇弾が大きい。前の敵さんさようなら。

⬆グルグル回ってバリアの代わり!?

フォローウィング

自機の移動した後をトレースする、子犬みたいなオプション。最初から2機いて、パワーアップすると、弾がレーザーになる。

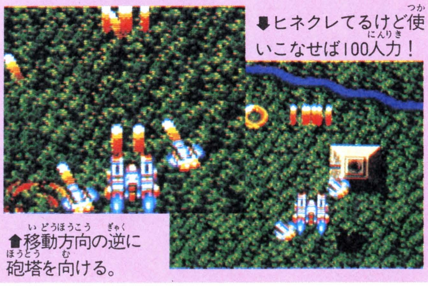


⬇パワーアップすると、弾がレーザーになる。

⬆オプションが勝手についてくる。

リバース

自機の移動方向の逆を向く、ヒネクレ者のオプション。全方向に攻撃できるので、うまく使いこなせれば、とても役に立ってくれる。



⬇ヒネクレてるけど使いこなせば100人力！

⬆移動方向の逆に砲塔を向ける。

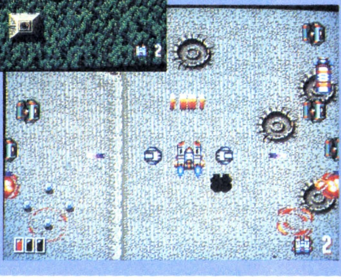
最終ステージまで一気に攻略するのだ!!

STAGE 1 成層圏を抜けデータポートへ突入せよ！

「キミの任務はウラノス極点にあるバイオコンピュータ、フレイアを破壊することである」という命令1つで衛星軌道から放り出されたギガイアス。見るとどこかで出合ったような、緑一色の森。出現する敵たちは、平気な顔して襲いかかってくるのだ。シューティングの基本の1つ「中央をキープ」というのが、このゲームでは思いっきり重要なポイントなのだ。敵を撃破し、自機をパワーアップさせつつ、めざすは極点にあるデータポート！　でも、目の前にはガードロボット が……。



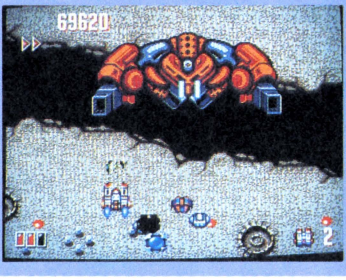
⬅横から敵が。サイドウェポンかブレイシングファイアーで撃破だ！



➡緑の大地を抜けたら、荒涼とした岩だらけ。そろそろボスが……。

BOSS：クバルク

巨大なロボット。弾に注意しながらため撃ちをすれば、1、2発で、簡単に沈む。



⬅体を半分だけ裂けめから出している。とても簡単に倒せるボスだ。

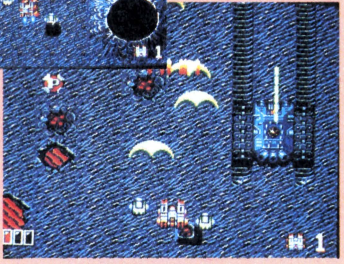
STAGE 2 マグマが流れる地下層を突破せよ！

ロボットがガードしていたクレバス。これはいかにも怪しそう。ということで、クレバス内に侵入したギガイアスは、マグマの流れる地下層で、敵の待ち伏せにあう。

ホーミング屈折レーザーを撃つ戦車や、弾をばらまく中型爆撃機、格納庫から発進する戦闘機などなど、バラエティに富んだ敵たちが、大挙して襲いかかる。やられてパワーアップが初期状態に戻されると、けっこうツラい戦いになるかも。パワーアップした自機は大切にして、やられる前に敵を撃破してしまうのがいちばんだ（当たり前か）。



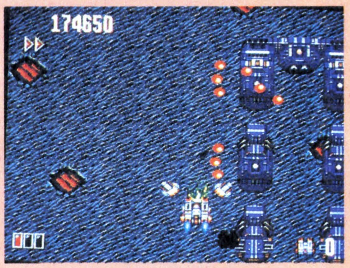
⬅弾をばらまく爆撃機。けっこう硬いので、ちょっとだけ気をつけよう。



➡屈折して自機を狙い撃つ、インケンなレーザー。絶対注意！

BOSS：グライム

大型移動砲台。伸び縮みする足を持つ。伸ばしたら逃げ、引っ込めたらため撃ちだ！



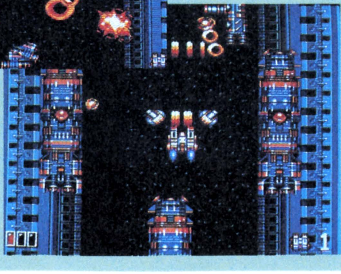
⬅伸びてるときはまず回避。くらうとため撃ちできないぞ！

STAGE 3 バイパスウェイを突っ走れ！

全長2kmの移動坑を急降下。うまく敵陣を突破しようとしたんだけど、世の中そんなに甘くはない。敵の編隊や攻撃兵器を搭載したトラックが、行く手を遮ってくれるのだ。上下左右から容赦なく攻め立てる敵たちだけど、追尾ビームのブレイシングファイアーは意外に使えない。なるべくなら360度すべてに攻撃できるリバースをうまく使いこなしたいところ。リバースは慣れないと使いづらいが、無理に狙いを定めようとしないで、「へたな鉄砲も数撃ちゃ当たる」と考えて、通常ショットと回避に集中したほうが正解かも!?



⬅グルグル回る敵編隊。コイツらには追尾ビームの狙いがつかない！



➡トランスポーター。ため撃ちで一気に蹴散らすと、楽でいい。

BOSS：ハイン&ロア

頭のハインはため撃ちで。腹のロアはためでもバックファイアでも、好みでどうぞ。



⬅お腹のロアは、スグ横で逃げながらのため撃ち2、3発で倒せる。

STAGE 4 敵基地に侵入せよ！

移動坑の出口は、不幸なことにウラノスでいちばん大きい軍の基地！ 軍の基地だけあって防衛システムは天下一品。砲台はおろか屈折レーザー発射口やら捕獲ビームやら、とにかくすごい攻撃だ。手加減ナシの猛攻に、思わず逃げだしたいところ。でもこの基地の内部に、めざすフレイアへの道がある。建物などの障害にもめげず、突き進むのだった…。ということで、このステージのおススメオプションは、ブレイシングファイアー。パワーが低くても斜めに撃てるから、建物の陰に隠れた敵を撃破しやすいし、追尾してくれるようになればいうことなし。なお、屈折レーザーは上下移動で回避するのをお忘れなく。



⬅ビョーンと伸びるレーザー。砲台をたたき壊せば当然消えてなくなってくれる。

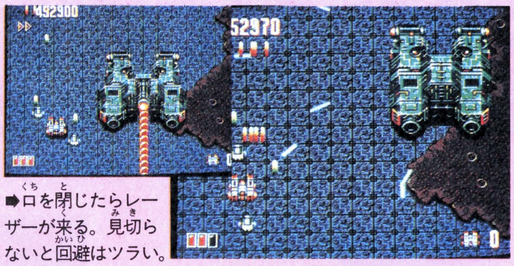


⬅屈折レーザーの発射口。回避しつつ撃破しよう！

⬆炎を発射している口が弱点。炎はため撃ちで消せるから、安心して回り込もう。

BOSS：ゴルバス

前部のハッチ内が弱点。でもハッチが開かないと当たらない。ハッチが閉じるとレーザー攻撃してくるので、回避に専念しよう。ハッチが開いたらスグに前に回り込んでため撃ちだぁ！



➡口を閉じたらレーザーが来る。見切らないと回避はツライ。

STAGE 5 基地の内部に待つものは⁉

敵の攻撃を振り切って基地内部に突入したギガイアス。データポートはもうスグなんだけど、敵の基地のただ中だから、当然のごとく敵は押し寄せてくる。大型ロボットたちの襲撃や、追尾レーザーの攻撃が待っている。中ボスのくせにため撃ちの一撃で沈まないやつもいるので、けっこう苦戦する。ここでも役に立つオプションはブレイシングファイアーだ。これでザコ敵をけ散らして、硬い敵にはため撃ち。もちろんザコがワンサといるときにため撃ちしようとしてもムダな努力。くれぐれもため撃ちは周囲にザコがいないときに使おう。もちろん、ザコや弾をよけきるウデがあるなら、問題ないけどね。


⬅追尾レーザーは屈折直後の移動で回避できるけど、撃たれる前に破壊するのが正解。

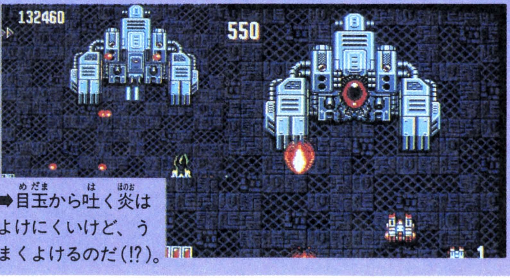


⬅中ボス2機は弱いけど一機は硬い。わかるかな⁉

⬆出現前から準備して、出現直後にため撃ちで、目玉を引きずり出してやるのだ。

BOSS：ザシバウ

このボスの弱点は目玉だ。でも最初、目玉はハッチで隠れている。ため撃ちで前部ハッチを破壊しよう。目玉から炎を吐き始めたら、よけながらため撃ちを繰り返すことで倒せるぞ！



➡目玉から吐く炎はよけにくいけど、うまくよけるのだ(⁉)。

STAGE 6 ボスだぁ〜！

データポートにたどり着いたギガイアス。ターゲットのフレイアは目の前だ。でもその前に、順不同で待っている各ステージのボスたちのお相手をしなきゃならない。でも、しょせんは過去の敵。攻略パターンさえつかんでいれば、けっこうあっけなくクリアできるはずだ。それよりも怖いのは、ボスとボスの間のザコ敵たち。意外に手こずらされるのだ。

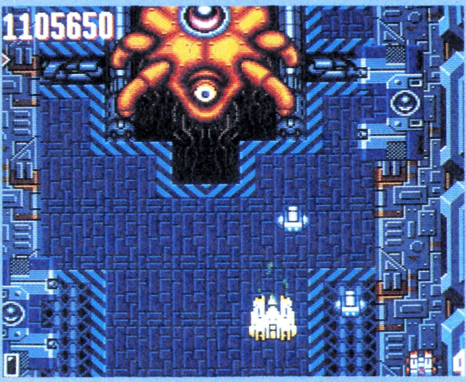


⬅ザコ敵にはかなり苦戦させられそう。パワーアップの皮がハゲないように注意しよう。

➡ここ数年で定番化した、歴代ボスのオンパレード。そんなに苦戦はしないはず。

BOSS：フレイア

中央から発射される屈折弾を回避しつつ、左右の「おまけ」を破壊する。最後にゆっくり中央の息の根を止めるのだ。エンディングが待ってるぞ！



⬆これが最後のボスのフレイアさんだ。倒せるかどうかはウデ次第⁉ 左右のカベから破壊したほうが楽みたいだけど…。

攻略メモ

某有名シューティングのち密な操作を削って、その分派手にしたようなゲーム。難易度は抑えてあるので、ウデに自信のある人なら、1、2回の挑戦でクリアできるのではないだろうか。

攻略、とくにボスとの戦いでは、ため撃ちの充てんが完了するまでの時間を、いかにして逃げまくるかが重要となる。パワーアップしてなくてもいいので、ボス攻略は楽なはずだ。（マッピー）

超級カンフーACTの激烈攻略！

ジャッキー・チェン



ステージがすごく長くて覚えるのがたいへんだけど、今回はステージ1の全マップをギュウギュウに詰めての3ページ攻略だ。キミの知りたい情報も、これで一目りょうぜん!!

ハドソン／1月18日発売／¥6,500　ACT　4M

ステージ1　スタートからボスまでのMAP攻略だ

1の1



トラ

必殺ワザのカエル



ゲーム開始後、必殺ワザを初めて手に入れることができる。十字キーの上を押しながらⅡボタンを押すと使えるぞ！

強敵！トラの出現



非常に耐久力が高いトラのお出ましだ。必殺ワザを使って簡単に倒すのが一番ラク。

必殺ワザのカエル

ラーメンのカエル



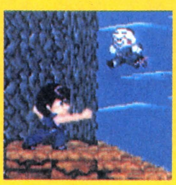
トラなどと戦ってダメージを受けている場合は、カエルを逃さずにけってラーメンを補給し、ライフを回復しちゃおう。

1の2



必殺ワザのカエル

べんぱつをナメてかかるな！



1の1でも出てきた「べんぱつ」は、近寄るとおさげを振り回してくる。安全に倒すには、ジャンプキックを使うといい。

ボーナスステージ（雲ジャンプ）



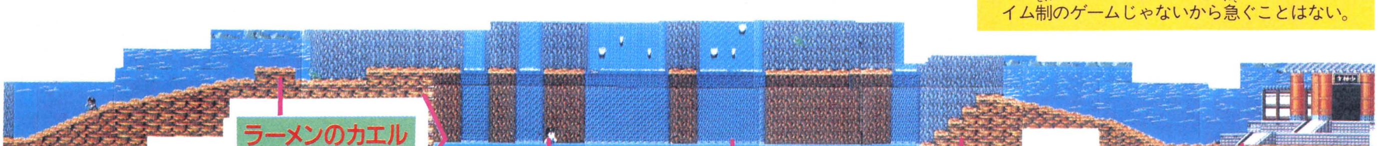
全部で4種類あるボーナスステージは、ライフの回復や、コンティニュー回数のアップができる重要ポイント。ここの雲ジャンプは、雲の上にあるフルーツをジャンプして取ればよい。十字キーを下に入れると早く落ちるぞ。

必殺ワザのカエル

頭上のタカに注意しろ！



イカダの間をジャンプして進んでいると、頭上からいきなりタカが襲ってくる場合がある。画面にタカが見えたら落ち着いて倒そう。タイム制のゲームじゃないから急ぐことはない。



ラーメンのカエル

滝の上での長居は禁物!!



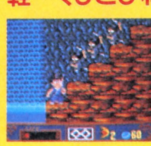
滝の上は走り続けていれば落ちることはない。が、敵を倒そうとして立ち止まると、たちまち滝の下に落とされるぞ。

滝の下は危険がいっぱい



滝の下に落ちてしまうと、強敵のトラが待ちかまえている。相手にしないほうが無難。

軽〜くひとひねり



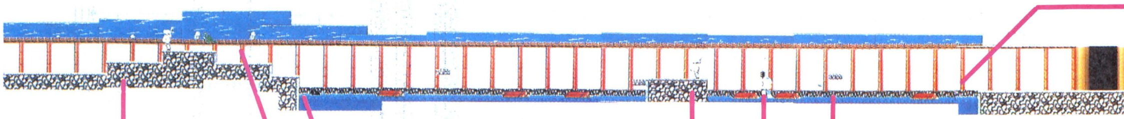
こいつはパンチで一発KOだ。

気をゆるめてはダメ！



ステージ終了直前、「べんぱつ」が襲ってくる。

1の3



ラーメンのカエル

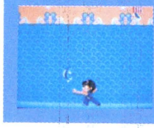
ヤリには注意！

ヤリを持った男には注意。ヤリのリーチが長いから、不用意に近づくな。



必殺ワザのカエル

ボーナスステージ(コイたたき)



上から落ちてくるコイをたたけばいい。コイと重ならないように注意。

敵の攻撃パターンを覚えよう

敵の配置を覚えておかないと、ちょっとツライぞ。



⬆ヤリには要注意！

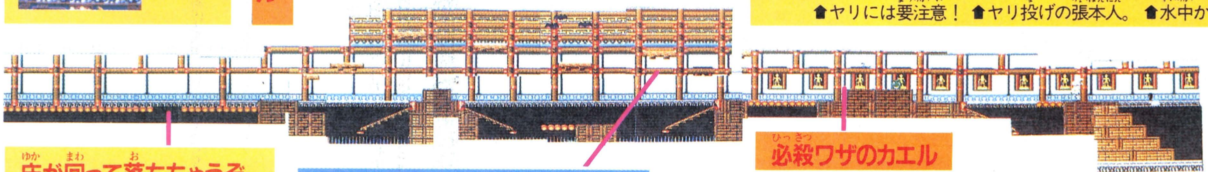


⬆ヤリ投げの張本人。



⬆水中からの攻撃。

1の4



床が回って落ちちゃうぞ



見た目にはわからないが、乗ると回る床があるから注意！

必殺ワザのカエル

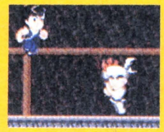
ボーナスステージ！



デク人形の攻撃は、受けてもダメージにならないから、遠慮なく倒しちゃえ！

攻撃の必殺テクはこれだ!!

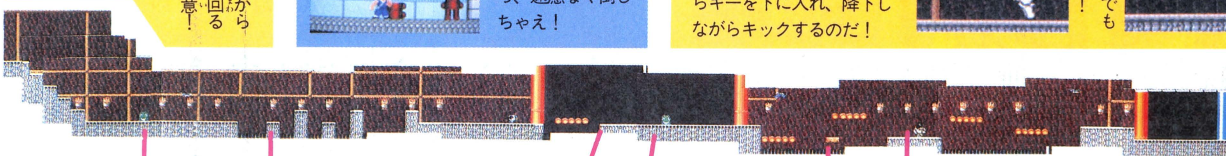
なるべくダメージを受けずに、効果的な攻撃を仕掛けるには、ジャンプしてからキーを下に入れ、降下しながらキックするのだ！



これでもくらえ！



1の5



必殺ワザのカエル

ゆだんすると上からいきなりヘビが……



何もないな～と進んでいると、いきなり上からヘビが落ちてくる。落ちてから進め！

ネズミが登場！



ネズミは小さいから、しゃがんで攻撃しよう。

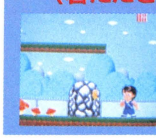
ラーメンのカエル

針&動く床

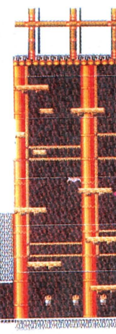


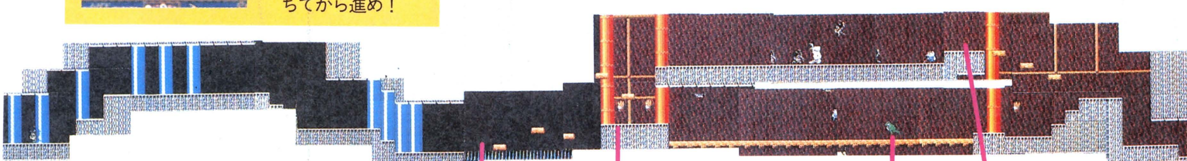
床には確実に乗れ。踏み外すと…。

ボーナスステージ(岩たたき)



岩についている目印をけれ！



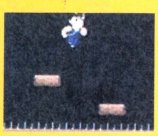


コウモリには注意！

上に進む途中、いやなとこにコウモリがいるから、気をつけろ！

床が動く幅を頭に入れよう！





まん中の床だけは針の位置まで降りないから、うまく乗れば一息つけるね。

どっちに進もうかな？



上に行くとボーナステージが……。

必殺ワザのカエル

ボーナスステージ(コイたたき)

1の6



確実に倒そう

ここまで来たら、ヤリ男はノーダメージで！



必殺ワザのカエル

ここは水面上を行こう！

ここの2か所は下に降りてもたいしたものはないからどんどん進んじゃえ！



ただし、必殺ワザがないときだけは、例外だけどね。

ラーメンのカエル

最初のボス対決！ 漂う火の玉に当たりさえしなければ、ノーダメージだ



⬅⬆火の玉にだけ注意すればやりたい放題だい!!

このボスの弱点は顔全体。必殺ワザがあれば、ジャンプして顔を攻撃すればいいし、たとえなくてもボスの手のひらに乗って顔を攻撃することができる。ホントに軽く倒せちゃうぞ！

ステージ2 炎と氷がジャッキーを襲う！

火の鳥は確実に倒せ！



⬆動きは少しいやらしいが、よく見て攻撃すれば楽勝さ！

あちこちに出現する火の鳥は、特殊な攻撃もしてこないし、パンチ1発で倒せるほど弱い。だから手こずることは、まずないだろう。

火を吹く坊主は速攻で



⬅見た目は、たいしたことなさそうだが。

➡いきなり炎を飛ばす危険なヤツだ！

火を吹く坊主は、早く攻撃しないと炎を撃ってくる。しかも、その炎はマイキャラの方へ多少誘導されて飛んでくるのだ。撃たれる前に倒すのがベストだね。

火の竜はやりすごせ

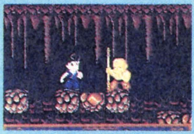


⬆2体めの竜の辺りには、ボーナスステージの入口が……。

ステージ中盤に出現する火の竜は、無理に攻撃するよりも、かわしたほうが無難。よけいなダメージをくらってはダメ！

後半は、この3つに注意しろ！

杖の坊主



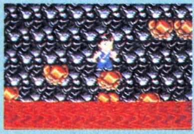
⬆杖で地面をたたかれると、岩が崩れまくる。

崩れる岩



⬆この岩に乗ると、崩れだすので注意が必要だ！

せり上がる炎の海



⬆火が上がってくるから、どんどん上へ逃げろ！

ステージ後半になると、敵の攻撃も厳しくなってくる。そこで、覚えておきたい3つのポイントがあるのだ。長く乗っていると崩れていく岩があることと、杖で地面をたたいて岩を崩れやすくする坊主の出現。そして、せり上がる炎の海だ。

氷の面はツルツル滑る



⬅頭上から攻撃するのが一番安全。

➡滑る足場には注意しないと……。

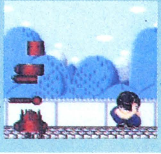
氷の面は足場が滑るため、自由な操作がしにくくなる。滑りを止めたいときは、ジャンプしてその場をキープする方法があるけど、坂道では絶対滑っちゃうから、注意すること。攻撃はジャンプワザでするのが得策。

滑る台の上にはボーナスステージ



⬆やっとの思いでたどりついたボーナスステージのポイント！ ライフの回復ができるぞ！

滑る台のてっぺんには、ボーナスステージがある。しかし、たどりつくにはかなりのテクニックが必要だ。なにしろ台の上が滑るばかりか、それ自体もよく動くのだから。微妙な操作が必要とされるのはあたりまえ。腕に自信がある人はトライだ！



➡デク人形を片っ端からけり倒せ！

パターンにハメちゃえば、よ…弱いボス！

見た目は、強そうなボスだが、画面の右端で、鉄球をジャンプしてよけ、顔にキックを数回繰り返せば、あっけなく倒せるぞ。



⬆鉄球が飛んできたら、ジャンプしてかわすのだ！ ジャンプのタイミングが大切。



⬆ボスに戻っていく鉄球は、ダメージをくらわないから、思いきって攻撃しよう！

ステージ3 ガメラと激流下り

針に突き刺さり、火にあぶられ、氷で滑ったジャッキーも、やっとステージ3に突入だ。ステージ前半は、ガメラの甲らに乗ってどんどん上に突き進み、後半は、木の丸太に乗って、激流下りをする構成になっている。ガメラから足を踏み外しても、1つ下の段に落ちるだけで死にはしないが、激流下りでは次々と敵が襲ってくるから、苦戦を強いられるのは必至だぞ。

ガメラステージ



⬅ガメラの甲らに乗って天空をめざせ！



⬅じゃまな敵は、気合弾で一撃だ！

激流下りステージ



⬅いきなりタカが左右から攻撃してきた。



⬅スクロールが速くて、ム…ムズイよ～。

攻略メモ

このゲームは、それほどアクションゲームが得意じゃない人でも、ステージ2ぐらいまでは気持ちよく遊べるゲームじゃないかな!?

ただ気になったのは、1ステージごとのマップが、すんげー長いこと。これじゃ全ステージを遊ぶと、精魂尽きはてるんじゃないかなぁ。プレイ時間を考慮して、パスワード機能ぐらいは欲しかったところだ。いずれにせよゲーム自体のデキはイイと思うよん。（ミロ）


ガイナウオーズ
SF艦隊戦
誌上ゲーム&コミック
MISSION 2
いま、戦場に一陣の風がふく
企画・原案 G/F PROJECT
システムデザイン プログラム ヒューマン(株)
コミック 高長 歩
製作 ㊖PCエンジン


P－4
衛星軌道上の
敵影　移動
後方に
待機中の
空母は…
巡洋艦
ローカスへ入電
艦長！
旗艦グレゴールより
司令官コール！
回せ
ヘインズ
はっ
ご尊顔を
たまわり
恐縮至極に
……
バカモン
最新鋭艦が
きいて
あきれるわ!!
それとも
ローゼイト
プロスペイトは
高みの見物を
するために
参列した
のか!?



何をいわれます我がユーノスの優勢は一目瞭然！
敵ＡＰＯの艦をすでに８隻も退けるこの戦果
さすが猛将と呼ばれる…
たわけ！
ここをどこだと思う!?
造船惑星Ｐ－４だぞ！
3000艦隊と異名をとるＰ－４なれど…
そこはそれ量より質の差のみせどころ
本作戦は惑星包囲でも航路確保でもない！
敵艦隊の足どめだ
企業直属艦だから足なみはそろえられんか
フン
何だ今の音は!!
本艦とシールドの間に何かワープアウトしました!!
何!?


ズズズ
き…効いた
オッ…オエっ
てめえっ
アルファっ
何してんだっ
出るぞ!!
ちょいと
見た目より
ローズの
ウエストが
太かったん
でェ
計算は
あってらァ
また
ボロくなった

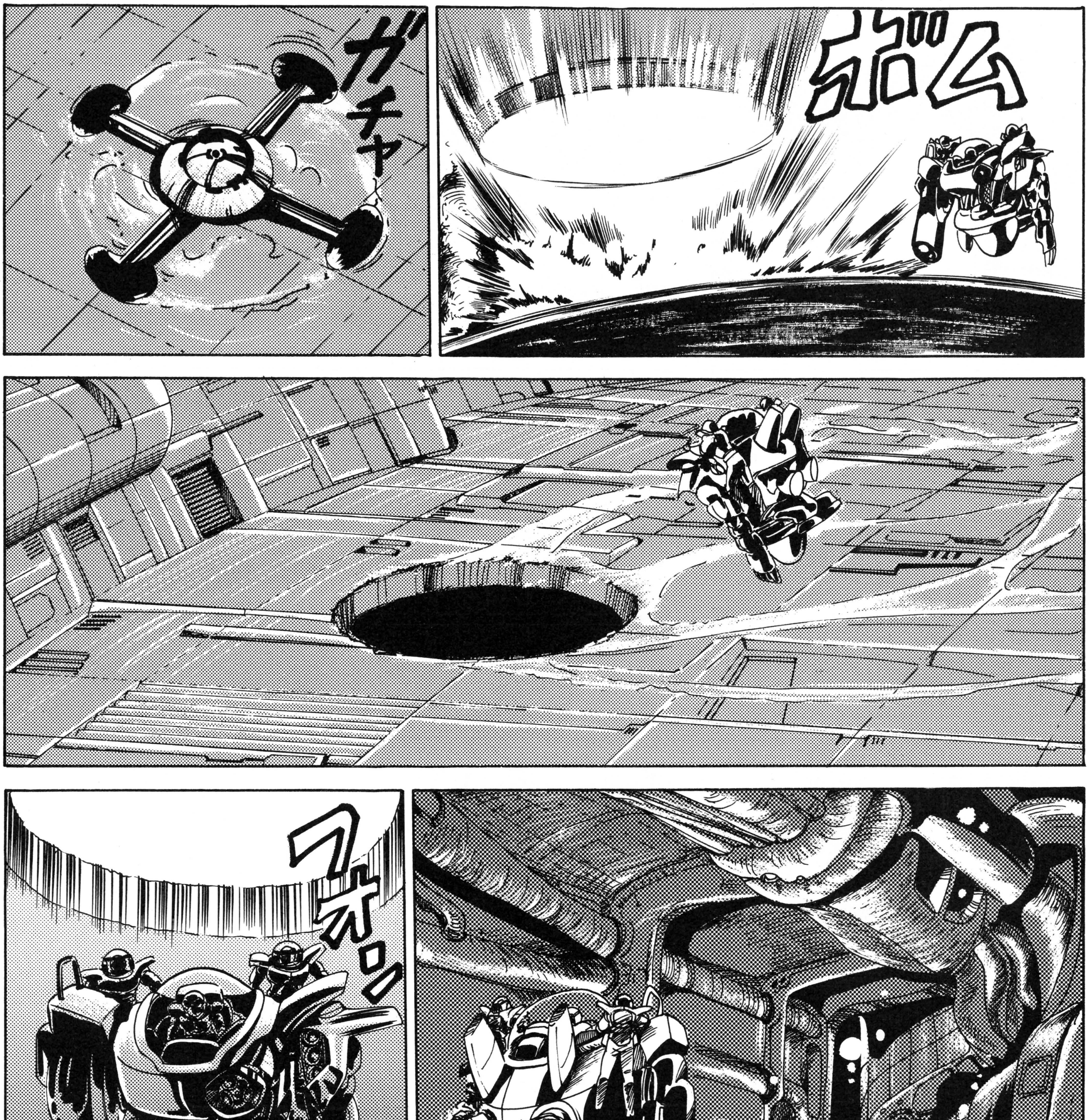

ドン
射出っ
穴あけろ 穴!! 早く!!
ダンマリか…
コイツやっぱり戦闘に参加してないぞ
回避
磁力追跡粒子砲だ!!
弾道計測！
熱源接近!!


穴だ
穴を先にあけろ!!
推力4！シールドに気をつけろ
回避だ!!
アイアイサー
逃げるのが先です!!
アナ〜っ



ギュォォォォォ
ふりきれるか!?
ふりきれなきゃ駆逐艦の名が泣くってもんです
爆雷投下
振動でビームがそれる!!
投下!!


ドガガガガガ‥
ビームが
それる!!
ガーン
着艦!!
ドン
よし
やれっ
カン
カン
カーン

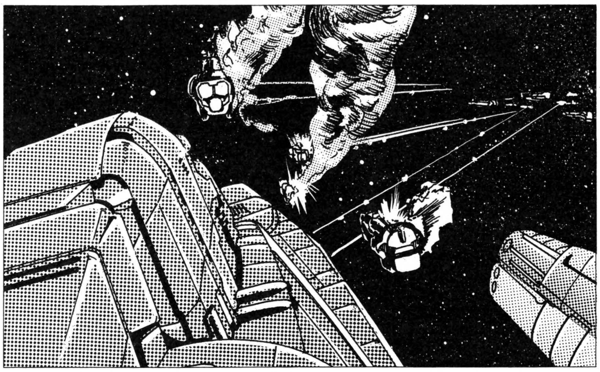

ガチャ
フォロン

★激闘の予感をはらみつつ、4月号(2月28日発売)へと続く!!



A.P.O.軍ヴァルオーラ星域戦にて惜敗！

≪作戦内容が洩れていた？≫



⬆艦隊右舷方向より急襲を受け、次々と炎に包まれるA.P.O.艦。

戦闘は、ヴァルオーラに降下したA.P.O.艦隊の宇宙港襲撃に始まった。突然の攻撃に連合のパトロール艦隊は瞬時に壊滅、解放された55隻の輸送船団は0854時、護衛船団に守られながら、無事に宇宙港を出港していった。

それとほぼ同時刻、輸送船団の逃走ルートと反対側の宙域では、両陣営の主力艦隊同士による大規模な戦闘状態に突入していた。この5時間にもおよんだ戦闘は連合有利のまま終結、両艦隊はこの星域より離脱していった。

一方、いちはやく戦闘宙域より離脱していた護衛および輸送船団には、予期せぬ事態が発生していた。〝戦闘配置命令〟を解除され、通常航行態勢に入っていたA.P.O.艦隊に突如、ビームと光子魚雷の雨が襲いかかったのである。それはA.P.O.艦隊の右舷にワープアウトした連合軍艦隊の攻撃だった。突然の奇襲により、大混乱に陥ったA.P.O.艦隊だったが、リットリオの冷静な指揮のもとに艦隊はたてなおされ反撃を開始、約2時間で連合軍艦隊は撃退された。

しかし、この奇襲で42隻もの輸送船を失ったことによりA.P.O.首脳部は輸送船団救出作戦は失敗と判断、両陣営のあいだに起こった初の大規模な戦闘は、ユーノス連合の勝利によって幕を閉じたのだった。

「暗号が解読されていたのではないか？」

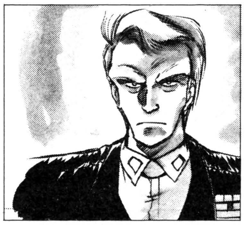
――A.P.O.リットリオ大将



「本作戦の失敗はすべて私の責任である。……が、なぜ敵は逃走する輸送船団の位置を知った!? あそこまで完全な位置と時間にワープアウトして奇襲をするには、あらかじめこちらの逃走ルートを知りつくしてでもいないかぎり絶対不可能だ！」

「最初から負ける気はしなかった」

――ユーノス連合ディリアム中将



「A.P.O.の約4000隻に対し、わが方は約2000隻。この圧倒的な戦力差をものともせず、われわれは勝った！ わが軍の完全な戦闘用艦が、A.P.O.の改造輸送船ごときに負けるはずなどないのだ。私は最初から負ける気はしなかったよ」

エリア別 両軍戦闘結果

U.C.0048 10.30 ヴァルオーラ会戦

エリア1 連合273隻VSA.P.O.864隻

リットリオ大将の乗る艦隊旗艦、戦艦〝ローゼット〟を含んだA.P.O.艦隊は輸送船団を護衛しつつ星域を離脱。それを戦闘圏外で連合軍艦隊が奇襲。

連合182隻、A.P.O.238隻が沈没。

ユーノス連合勝利!!

エリア2 連合436隻VSA.P.O.584隻

A.P.O.艦隊はヴァルオーラに降下し輸送船を解放した後、リットリオの艦隊と合流、星域を脱出。そこを連合軍艦隊が奇襲、輸送船の盾となり大被害。

連合218隻、A.P.O.248隻が沈没。

ユーノス連合勝利!!

エリア3 連合244隻VSA.P.O.356隻

A.P.O.戦闘船団の防御網を突破した連合軍艦隊と、逃走する輸送船団の左側面をカバーしつつ惑星に接近していたA.P.O.第１別動隊が交戦した。

連合122隻、A.P.O.148隻が沈没。

ユーノス連合勝利!!

エリア4 連合160隻VSA.P.O.428隻

防御ラインを形成していたA.P.O.艦隊のひとつと、連合軍主力艦隊のひとつが激突。ただし両軍ともに主力艦隊と呼ぶほどの数はそろっていなかった。

連合80隻、A.P.O.116隻が沈没。

ユーノス連合勝利!!

エリア5 連合164隻VSA.P.O.600隻

主力艦隊のひとつ同士が衝突。しかしここに配備された連合軍はわずか164隻。連合軍の第１船団は囮で、輸送船団を襲った艦隊こそ主力だったようだ。

連合142隻、A.P.O.136隻が沈没。

ユーノス連合勝利!!

エリア6 連合288隻VSA.P.O.872隻

連合軍の288隻に対し、A.P.O.はその3倍強の艦数で攻撃したにもかかわらず、戦いは5分5分の展開となった。かろうじてA.P.O.が戦果に勝る。

連合144隻、A.P.O.140隻沈没。

A.P.O.勝利!!

エリア7 連合496隻VSA.P.O.636隻

ディリアム中将の戦艦空母〝ラ＝ディマージュ〟率いる連合軍と、輸送船団の右方を警戒航行していたA.P.O.第2別動隊が激突。会戦最大の激戦区。

連合240隻、A.P.O.258隻沈没。

ユーノス連合勝利!!

総計

	A.P.O.	ユーノス連合
指揮官	リットリオ大将	ディリアム中将
参加兵力	4336隻	2152隻
損害	1280隻	1068隻

ユーノス連合軍

両軍上位階級

連合軍トップスコアラー

順位	プレイヤー名	指揮官名	撃破数
1位	マツウラヒサシ	デス・ミラージュ	24隻
2位	ワタナベマコト	アルシード	20隻
3位	カワノ・ヨウスケ	ヨウシャ・リバフィ	18隻
4位	コモトゴウ	シーザー・シーン	16隻
5位	コモリマサユキ	キールランダー	14隻
5位	イシカワマサアキ	キッド	14隻
5位	イマキタノリユキ	レドルフィン	14隻
8位	クシビキヒデタカ	バニッシャー	12隻
8位	コマツタカユキ	ディル・ロンバルド	12隻
8位	シミズハルキ	ハルペッティ	12隻
8位	ナカノヒロユキ	ドルア	12隻
8位	イマイトモジ	ロードースター	12隻
8位	オオタヤスヒロ	リキュール	12隻
8位	アソツグミ	ガンダム	12隻
8位	ワダヒロシ	ジース・マクフライ	12隻
8位	アカシバヒロシ	オーラ・レイ	12隻

死神のごときデス・ミラージュ！

今ヴァルオーラ会戦において、敵味方すべてにその名を知らしめた男がいた。

ユーノス連合軍第67駆逐隊司令官デス・ミラージュ元少尉である。

A.P.O.軍600隻に対し、ユーノス連合軍はわずか164隻という、今会戦においてもっとも戦力差の激しいエリア5を戦場に選んだ彼は、4隻の駆逐艦を駆ってA.P.O.艦隊のふところに飛び込み、まさに死神のごとく、会敵した敵艦を次々と葬り去っていったのだ。

撃沈確認数24隻。未確認の爆発光点を含めばその撃沈数は30にも達するという。

連合軍元帥ノーグス＝ラム＝ラグシュタットはミラージュ少尉にユーノス十字勲章を贈るとともに、中佐への昇進を言い渡した。この4階級特進という扱いは、連合軍成立以来初のできごとである。

A.P.O.軍トップスコアラー

順位	プレイヤー名	指揮官名	撃破数
1位	ドラゴンマスター	スプレンダー	8隻
1位	サカイタカアキ	メルレイン	8隻
3位	トリバタカトシ	バーズトリー	4隻
3位	アシュラ	カズマ・シマ	4隻
3位	イノウエカズヒロ	ノータム・ルノウ	4隻
3位	タナカヒロナガ	アルベルトゥス	4隻
3位	イチカワアサキ	サンタリオス	4隻
3位	ニシモトミツヒデ	サードニックス	4隻
3位	タカイマサミ	タカイカシンイチ	4隻
3位	ヨシカワタカノリ	セブンティー	4隻
3位	ハセガワモトヒロ	コバルト・ブルー	4隻
3位	ヤマシヒロノリ	カミーユ・ビダン	4隻

ユーノス連合軍

なんと、最高は4階級特進!!
関係者一同、目が飛び出たぞ！

```
1:デス・ミラージュ/マツウラヒサシ        AREA:5 PNT:00056(0056) 少尉->中佐
2:アルシード/ワタナベマコト              AREA:4 PNT:00048(0048) 少尉->小佐
3:ヨウシャ・リバフィ/カワノ・ヨウスケ    AREA:1 PNT:00044(0044) 少尉->小佐
4:シーザー・シーン/コモトゴウ            AREA:7 PNT:00040(0040) 少尉->小佐
5:キールランダー/コモリ・マサユキ        AREA:2 PNT:00036(0036) 少尉->小佐
5:キッド/イシカワマサアキ                AREA:6 PNT:00036(0036) 少尉->小佐
5:レドルフィン/イマキタノリユキ          AREA:1 PNT:00036(0036) 少尉->小佐
8:バニッシャー/クシビキヒデタカ          AREA:6 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
8:ディル・ロンバルド/コマツタカユキ      AREA:5 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
8:ハルペッティ/シミズハルキ              AREA:3 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
8:ドルア/ナカノヒロユキ                  AREA:3 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
8:ロードースター/イマイトモジ            AREA:2 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
8:リキュール/オオタヤスヒロ              AREA:7 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
8:ガンダム/アソツグミ                    AREA:3 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
8:ジース・マクフライ/ワダヒロシ          AREA:7 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
8:オーラ・レイ/アカシバヒロシ            AREA:2 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
17:ジュドーアーシタ/マツモトケンイチ     AREA:5 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:マシンナイト/スギヤマヒデキ           AREA:5 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:キートントン/イイムラコウイチ         AREA:1 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:ロジャーヤング/コサクタケヒロ         AREA:4 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:マイスト/モコモコモコッチ             AREA:7 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:マケンシ・マイト/レアノートベルノ     AREA:4 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:ハヤテ/キウチヒロアキ                 AREA:3 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:バルティス・ケイン/ヒラノタカヒロ     AREA:7 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:ガイナクスレイド/ムラサメルス         AREA:1 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:カワダジュンコ/ナカムラアツシ         AREA:4 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:プレステ・ジョアン/アルフォンソ2      AREA:2 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
17:ハイデ・シュバルツ/カクヒデタカ       AREA:7 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
29:ダイアトラス/モリカワユウジ           AREA:6 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:シュナイダー/ホリタイチ               AREA:6 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:エリュシオン/ツダムネトシ             AREA:2 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ボールギルバート/アサエダカツヒト     AREA:1 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ハン・セイバー/セノタツミ             AREA:1 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ダラス/ヤマベユウイチ                 AREA:3 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ヘルシング/ウエダタケシ               AREA:7 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ギル・ダ・ジルヴァ/マック             AREA:6 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ミトコーモン/テシマトモヒデ           AREA:2 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ラルティーグ/カーネルサンダース       AREA:7 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:シャドウ/カマザワ・ダイ               AREA:1 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:イカチャン/イカワカズヒロ             AREA:6 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:レイダック/ガイナーズ                 AREA:7 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ミラージュレイン/オオタシン           AREA:1 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:アース/イシカワダイシ                 AREA:6 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:アラン/ミワハルユキ                   AREA:3 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ウォルフレン/マミヤアキラ             AREA:2 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ジョン・クーパー/サンタ               AREA:5 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:エリカスガ/コタケマサユキ             AREA:3 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ニトログリセリン/スギタアサアキ       AREA:1 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
29:ネコケンノツカイテ/ハルヤマダイスケ   AREA:1 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
50:オクトパス/オオハシサトシ             AREA:7 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ロブ・ハルフォード/イマズシゲキ       AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:タカチャン/ハゲリーン                 AREA:7 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ドレイク/クマモトジュンヤ             AREA:2 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ワーレンハイム/フジサキタカシ         AREA:4 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ライ・アルフォンス/ネギシトシユキ     AREA:7 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ザ・カルク/マルツボップクン           AREA:4 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:JOE/ウエムラタカフミ                  AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:カーソン/カサイユウヤ                 AREA:5 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ダーム/ノグチタツヤ                   AREA:2 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:レミア・バルテイツ/イシカワヒロシ     AREA:2 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ウォリアー/ウナギ                     AREA:5 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:マックス・サイコ/キトウタカオ         AREA:5 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ガンバリマスヨ/マルカツヨムゾウ       AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ラー・マイヤー/タカサト・マキシ       AREA:3 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ショウゴ/サイトウタカシ               AREA:7 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ライデン/イワモトカズキ               AREA:7 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ティーン・ウルフ/ローウィン           AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:シヤン・リン/ヤマシタシゲヒロ         AREA:6 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ラインハルト/アサオマコト             AREA:7 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:シュナイダー/フジイヒロユキ           AREA:2 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:イヌボン/ウヤママサキ                 AREA:5 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ブランサー/カンノマモル               AREA:2 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ノーベリック/コウサクヒグチ           AREA:6 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ゴットン/フクモトコウイチ             AREA:3 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:タダセイジン/イマジトモヒコ           AREA:5 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:フォーリア/タカハシモトヒロ           AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:カイザ・ヒルビリー/ヤマシタヒロアキ   AREA:2 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:フレイ=クレイド/タニモトケイゴ        AREA:2 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ラフィンズ/サーザント                 AREA:3 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:シェスター/シイノマサカズ             AREA:5 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ファクト/コヅカヨシアキ               AREA:4 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:アルスレーノ/アルジャーノ             AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:レンソ・ライ/ヨコセハジメ             AREA:4 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:アベイヤコ/アイハラタカユキ           AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ダイモンコクラセツ/コグチヒデキ       AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:ズィードイッツァ/タカスギソウヨウ     AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:モータル/マツカワヨシユキ             AREA:3 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
50:スギノ・ヒロセ/エンドウクラヨシ       AREA:1 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
89:バーン/アルビン                       AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ランボージョンデー/オクデラヒデキ     AREA:6 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ルーク/マノキヨミチ                   AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:エイル/スズキトシユキ                 AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ロベルト・サトウ/サトウヨシゾウ       AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:シュン・ムラサメ/ヤマダジュン         AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ヤツゴン/ヤツヅカユウキ               AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ガドリアン/ホンダヨシカズ             AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:クジャクオウ/カナハラカズマサ         AREA:3 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:チェスターリガティ/モチヅキトモカズ   AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ゴーガン/アンタレス                   AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:バットンショウグン/コタエケイイチ     AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:スチュワード/イザッチャン             AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:L・ダイモンキノシタツヨシ             AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:クレイウィルス/イマフクタツヤ         AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:バーン/アキヒコオダ                   AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ベコベコヘッド/フジナカレイゾウ       AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:マッケンジー/タカスカズヒロ           AREA:4 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:シバー/ミヤザキカズタカ               AREA:6 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ニュークリアス/ハギハラタツオ         AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:キャラボク/オオバヤシオサミ           AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ジャルイース/ワタナベハルキ           AREA:6 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ベリンガー/オオカワキイチロウ         AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ボード・ヴュラード/エツラフミヒコ     AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:クスイ/ナカシマユタカ                 AREA:3 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:フレイン/マツオユウイチ               AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:セシルローズ/スズキリキヤ             AREA:4 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ザクロスカイザー/コンドウタケシ       AREA:3 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ランスオラトリオ/ミナミグチアキラ     AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:サオトメランマ/マツシタヨシヒロ       AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ホワイトモンキー/タカセテツヤ         AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:マモティー/ツカマツマモル             AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ワイバーン/オオバキヨアキ             AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:クリース・レイン/プラズマ             AREA:3 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:フリードマン/ナカムラショウタロ       AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ジェリドゥファラオ/イワサキタカヤ     AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ライヤ・レイヒュ/マサノリ・イケヤ     AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:アキヒトミコガミ/ヤマザキヨシトモ     AREA:4 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ファルナケス/トヨダキヨシ             AREA:6 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ナウルビコル/マエダマサトシ           AREA:4 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:カノン・ミラージュ/イソガイナオツヤ   AREA:4 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:アル/コウモテルトシ                   AREA:3 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:カーネルカネマル/イシハラナオト       AREA:4 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ルーンドック/マツザカヨシマサ         AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:デビロウ/ルシフィン                   AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ジェラルド・ライズ/イトウタクマ       AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:レイ・カーマイル/テクノヒロシ         AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ファンブル/ヨシノマサアキ             AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ヤコベッティ/バン                     AREA:4 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ビフ・トーマス/ヒジワラセイヤ         AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:マツモトカズミ/キサキマコト           AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ムツゴロウ/ウルシヤマムツブ           AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ナニミテンダヨ/ナニミテンダヨ         AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ジョルジュ/オリモマコト               AREA:6 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ナポレオン/タキガワヒロシ             AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:バーダック/フリオニール               AREA:5 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:シロウ・ウエダ/オオノカツミ           AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ウォルド・ステイン/ガイナ・オーズ     AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:フロウベア・ヒル/カワゾエマサノリ     AREA:6 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ストレッアー/オオカワタカユキ         AREA:5 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:マーベリック/ミヤザキタツオ           AREA:1 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ダークネス/サンダーブレード           AREA:5 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ザン/ニシカワトモアキ                 AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ダート/ゲブラー                       AREA:6 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:ノリノスケ/ノリタロウ                 AREA:3 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
89:セルゲイ・ナシモフ/ヤクルトスワロウ   AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
157:サンタニア/ヒロセショウジ            AREA:3 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:ナミッコ/ナミキヒロユキ              AREA:1 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:クリシュナ/オカダユウヤ              AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:ゴリラーマン/エビハラユウジ          AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:タイラー/サトウフミアキ              AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:ラウリック/ミヤナガトヨヒサ          AREA:4 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:マサシ・アライ/アライマサシ          AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:レイア=クレセント/オオノタケシ       AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:トム・ラインダー/タカボー            AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:ティアナル/クロヤナギマユコ          AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:アーク・ソーマ/ヨダキヨアキ          AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:オベック/チダケンタロウ              AREA:1 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:シャイナマイク/ミサカナオキ          AREA:3 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:ショウカク/タカモトナオ              AREA:1 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:グラハスター/トミザワモトヒト        AREA:1 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:ミッターマイヤー/スギタジロウ        AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
157:チンタロウ/ミズノコウジ              AREA:5 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
```

指揮官発表！

報奨金システムとは？そのナゾに迫る（笑）

すま――――ん、みんな!! 前回、“大戦果をあげた指揮官には、報奨金として膨大な額のMACを払う”……なんて大見栄をきったけど、アレはきれいさっぱり忘れてくれ！ 私も忘れたっ！（笑）

……え？ だめ？ 許せないって？ うう〜ん、いけずぅ……などとちびまる子ちゃんのマネをしてる場合じゃないか。だいじょーぶ！ MACに代わって、ちゃあんと他のものを用意しているんだからさ！ そう、その用意されたものとはズバリ“おもちゃ券”!!。両軍ともに、毎回戦果でベスト10内に入ったすべての人に報奨金としておもちゃ券（額は、当然ランキングによってちがう）が支払われることになったんだ。その額は、下の“報奨金システム表（実におおげさだ）”を見て自分の目でたしかめてちょーだい！

報奨金システム表　両軍とも内容は同じ

1位	2位	3位	4〜10位
6000円分のおもちゃ券	4000円分のおもちゃ券	2000円分のおもちゃ券	1000円分のおもちゃ券

A.P.O.軍

コラム　今会戦で得られた教訓

その1 多くの指揮官は“最初に一斉射撃で敵戦力を削減した後、突撃をかけて残りを殲滅する”戦法をとった。が、一歩進んだ指揮官はそれを見こして“敵の一斉射撃を迂回してかわし、突撃してきたところを逆に一斉射撃で殲滅する”戦法をとっておったぞ。



⬆フリッツ・F・マンテル博士。元連合軍の作戦参謀。今は戦略研究家としてあまりに有名。

その2 1艦隊にあまりに多くの艦が集ると、普通はいくつかの群にわけられ、ある程度はなれた宙域に布陣される。なぜなら一定宙域で有効に戦闘できる艦艇数には限界があるからだ。よって、敵艦隊と交戦状態に入ったとき、自分の隊が敵から離れた位置にあったりすると、敵とあえない、つまり、戦果をあげられないことがあるのだ。高い戦果を狙う人は味方がいそうもない戦域に進攻しよう。

A.P.O.軍

A.P.O.軍では、敵とあえずに戦えなかった者も多かった。

```
  1:ｽﾌﾟﾚﾝﾀﾞｰ/ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾏｽﾀｰ      AREA:2 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
  1:ﾒﾙﾚｲﾝ/ｻｶｲﾀｶｱｷ            AREA:7 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
  3:ﾊﾞｰｽﾞﾄﾘｰ/ﾄﾘﾊﾞﾀｶﾄｼ        AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
  3:ｶｽﾞﾏ･ｼﾏ/ｱｼｭﾗ             AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
  3:ﾉｰﾀﾑ･ﾙﾉｳ/ｲﾉｳｴｶｽﾞﾋﾛ       AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
  3:ｱﾙﾍﾞﾙﾄｩｽ/ﾀﾅｶﾋﾛﾅｶﾞ        AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
  3:ｻﾝﾀﾘｵｽ/ｲﾁｶﾜｱｻｷ           AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
  3:ｻｰﾄﾞﾆｯｸｽ/ﾆｼﾓﾄﾐﾂﾋﾃﾞ       AREA:3 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
  3:ﾀｶｲｶｼﾝｲﾁ/ﾀｶｲﾏｻﾐ          AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
  3:ｾﾌﾞﾝﾃｨｰ/ﾖｼｶﾜﾀｶﾉﾘ         AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
  3:ｺﾊﾞﾙﾄ･ﾌﾞﾙｰ/ﾊｾｶﾞﾜﾄﾓﾋﾛ     AREA:2 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
  3:ｶﾐｰﾕ･ﾋﾞﾀﾞﾝ/ﾔﾏｼﾋﾛﾉﾘ       AREA:7 PNT:00016(0016) 少尉->中尉
 13:ﾃﾘｭｰｽ/ﾖｼﾅﾘﾏｻｺ            AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾃﾞｽﾗｲﾝ/ﾔﾏﾍﾞｸﾆｵ           AREA:6 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｸﾗｯｼｬｰ/ｻﾞｸﾞﾚｰﾄﾑﾗﾀ        AREA:1 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｽﾏｰｸ/ｾｷｳﾁﾌﾕﾄ             AREA:4 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｲﾜﾀﾘｮｳｶﾞ/ﾜﾀﾅﾍﾞﾄｵﾙ        AREA:1 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾚｲﾗﾑ/ｻﾀﾞﾏﾂｶｽﾞﾔ           AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾃﾞｨﾙ=ﾌｫｰﾀｰ/ﾃﾞｨﾙ=ﾌｫｰﾀｰ    AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾌｪﾗｰ･ﾃﾞｨｵｽ/ｴﾝﾃｲ･ﾚｯｶｲ     AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｶﾙﾃﾞｨｱ･ﾚｲ/ﾊﾆｬﾊﾆｬ         AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｶｰﾈﾙ/ﾑｯｼｭ･ｸﾞﾘｺﾞﾘ         AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｱﾙｸｽ･ﾌﾞﾛﾝｽﾞ/ﾌﾙﾀﾆﾀﾂﾔ      AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾃﾝ･ﾀﾞｲｽ/ｶﾄﾞﾜｷｼﾛｳ         AREA:3 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｱｰｽ/ｳｴﾊﾗﾘｷ               AREA:6 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｺﾞｯﾄﾞﾄﾞﾗｺﾞﾝ/ﾔﾏﾀﾞｼﾝｼﾞ     AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｻﾑﾗｲﾄﾅｲﾄ/ﾌｼﾞｶﾜﾀﾂﾔ        AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｼﾙﾌ･ﾌｨｰﾄﾞ/ﾌﾙﾔﾕｳｽｹ        AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｼｰｻﾞｰ/ﾕｳｼﾞ･ﾓﾘ            AREA:3 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾀﾞｸﾞﾗｽ･ﾚｲ/ﾊﾀｹﾔﾏﾋﾛﾐﾁ      AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾋﾛﾕｷ/ﾌｸｵｶﾋﾛﾕｷ            AREA:6 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｸﾘﾒｽ/ﾖｼﾀﾞﾖｼﾉﾘ            AREA:1 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｺﾙﾍﾞｯﾄ/ｱﾙﾍﾞﾙﾄ            AREA:7 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾊﾙﾗｽ=ｼｰﾝ/ﾅｶｼﾞﾏﾐﾉﾙ        AREA:3 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾊﾞﾙｸﾞﾛｰﾄﾞ/ﾏｴﾀﾞﾀｹｼ        AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾔﾝｳｪﾝﾘｰ/ｺｼﾞﾏﾏｻｶｽﾞ        AREA:1 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ﾎﾞﾙﾅﾜﾘｨ/ﾀﾅｶﾋﾛﾀｶ          AREA:2 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 13:ｷｬﾛﾙ/ｾｷｲｻｵ               AREA:3 PNT:00012(0012) 少尉->中尉
 39:ｼﾝﾃﾞｨｰ･ｽｰ/ｼﾐｽﾞﾉﾘﾋﾛ       AREA:4 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｼﾞｮﾝ･ｽﾚｲﾔｰ/ﾜﾀﾞﾂﾄﾑ        AREA:3 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｲｴｰｶﾞ/ｱﾝﾄﾞｳﾅｵｷ           AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾚｵﾝ･ﾏｸﾌﾗｲ/ｷﾞｱ･ｵｰﾐﾔ       AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｸﾞﾗｳﾞｧﾘｵﾝ/ｻｶｲﾄﾓﾊﾙ        AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｱﾄﾞﾙ･ｸﾘｽﾃｨﾝ/ｼﾓﾔﾏｼﾝｺﾞ     AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾀﾞｰｼｭ/ｶｽｶﾞｷｮｳｽｹ          AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾘｮｳﾏ/ﾀｶﾊｼｹﾝﾀﾛｳ           AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｱﾝ･J･ﾄﾞﾉﾊﾞﾝ/ｷﾑﾗｶｽﾞｷ      AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾐﾄﾞﾘﾉﾀﾇｷ/ﾅｵｲﾃﾂﾛｳ         AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｶﾞﾙｼﾃｨｱｰ/ｽｷﾞｳﾁｱｷﾋｺ       AREA:5 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｶﾗﾃﾏﾝ/ｻﾝｿﾞｳﾎｳｼ           AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾃﾞｭﾅﾝｼﾝ/ﾌﾞﾚｱﾘｵｽ          AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾗﾙｽ/ｵｸﾞﾛﾔｽｱｷ             AREA:4 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾏｲｹﾙ･ﾗﾋﾞｯﾄ/ﾌﾗｲﾊﾞｰﾄﾞ      AREA:3 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾜﾝｽﾘｰ･ﾃﾞｲ/ﾕﾒﾉﾘｭｳﾋ        AREA:3 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾕｰｻﾞｰ/ﾔﾏﾓﾄﾉﾘﾋﾃﾞ          AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｶｵｽ/ｵｵｸﾞﾏｼﾞｭﾝｼﾞ          AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾛｲﾌｫｯｶｰ/ﾔﾏﾉﾍﾞｺｳｼﾞ        AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｱﾄﾞﾙ･ｳｯﾄﾞﾍﾞﾙ/ｽｽﾞｷ･ﾜﾀﾙ    AREA:3 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｵｰﾗﾝ/ﾀﾉｳｴﾀｲﾖｳ            AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾏﾙｸ･ﾚｿﾞｰﾙ/ｲﾓｹﾝﾋﾟ         AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾌﾞﾚｲﾄﾞ/ｼﾞｭﾘｱ             AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｳｫﾝ･ﾛﾝ/ﾀﾅｶｻﾄﾙ            AREA:4 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｴﾃｷﾁ/ﾀｶﾋﾛ                AREA:6 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｷﾙ･ﾊﾞﾊﾑｰﾄ/ﾃﾞｽ･ﾘﾊﾞｲｱｻﾝ    AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾛﾝﾄﾞ･ﾗﾐｴﾙ/ﾅｶﾞﾉﾃﾙﾋｻ       AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｻｲｺﾕｷ/ｺﾊﾞﾔｼﾄﾓﾉﾌﾞ         AREA:5 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾃﾞｯｸ･ﾏｲｽﾅｰ/ｵｸﾀﾞﾄｵﾙ       AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｳｴﾉｶｽﾞﾋｺ/ｳｴﾉｶｽﾞﾋｺ        AREA:5 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｼｭｾﾞﾝﾏｻﾖｼ/ｼﾗｲﾄｼｱｷ        AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｸﾗｲﾝ/ﾂｶｻｷﾄﾓﾕｷ            AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾍﾞﾝ･ﾘｵｽ/ｲﾘｴｼﾝｲﾁ          AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｱｰｶﾞﾏ/ｺﾞﾄｳﾀｹｼ            AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｵﾃﾞｯｾｳｽ/ﾂｵｲﾖ             AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾛｯｸﾌｪﾗｰ/ﾌｪﾆｯｸｽ･ｶｽﾞ       AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｶﾝ･ｳｪﾝﾘｰ/ﾄﾐﾀﾅｵｷ          AREA:6 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾔﾝ･ｳｴﾝﾘｰ/ﾓﾘﾓﾄﾀｶｼ         AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｶｲｻﾞｰ/ﾊｰｸｻｲ              AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾆｯｻﾝﾊﾟﾙｻｰ/ｻﾄｳﾌﾐﾉﾘ        AREA:3 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾀﾞﾅｽﾄﾏｽﾏｽﾏ/ﾓﾘｶﾜｷｮｳｽｹ     AREA:3 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｷｮｳｲ/ｵｻﾅｲﾋﾛﾋﾃﾞ           AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｼﾞﾑ･ﾋｼﾞｶﾀ/ﾀｶﾉｺｳｼﾞ        AREA:5 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾘﾁｬｰﾄﾞ/ｵｵﾀﾆｼｭｳｻｸ         AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾙｰｼｰ･ﾐｭｰｽﾞ/ｲﾁｼﾞｮｳﾀｶｼ     AREA:6 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾗｲﾄｼｭﾅｲﾀﾞｰ/ﾑﾗｲﾋﾛﾕｷ       AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾊﾙｶﾀﾞｲﾁ/ｲﾜｻｷｼﾞｭﾝｲﾁ       AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾚｲﾉｽ/ｲｼｸﾞﾛﾕｳｽｹ           AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾄﾞﾚｲ･ｱｰﾝ/ｾｷﾔﾀｶｼ          AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾏｷﾄ･ﾑﾗｶﾐ/ﾑﾗｶﾐﾏﾓﾙ         AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾓﾘｺﾞﾝ/ﾓﾘﾀﾋﾛﾕｷ            AREA:2 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾘｰｸ･K･ﾀｶﾞﾜ/ﾐﾂｲｶﾂﾄｼ       AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｹﾋﾞﾝ･ﾏｸﾗｰﾚﾝ/ﾂﾎﾞｶﾜｱｯﾂｨ    AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾘｭﾅﾝ･ｾﾞｰｸ/ﾘｸﾄ･ﾙｶﾞｽｸ      AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｿｯｳｽｳｨｰﾙ/ｽﾐﾀﾞﾐﾂﾋﾛ        AREA:3 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾏﾔ･ｺﾏﾝﾄﾞ/ﾏﾔ･ｸﾛｽ          AREA:3 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｼﾄﾞﾙ･ｷﾞﾙｶﾞﾚｲﾝ/ｻｲｷﾉﾌﾞｱｷAREA:5 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｸﾞﾚｵﾃﾞｽﾄ/ｼﾝｸｳ            AREA:4 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾍﾞﾃｨ/ｻｴｷﾀｶｼ              AREA:6 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｲﾝﾌｧﾆｯﾄ/ｻｶﾀﾐﾁﾋﾛ          AREA:3 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｶｲﾝﾝ/ｵｻﾞﾜｼｹﾞﾋｺ           AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾊｰﾃﾞｨﾝ/ﾜｶﾂｷｶｽﾞﾉﾘ         AREA:4 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｷﾞﾙｶﾞﾒｽ/ｲｲﾀｶｼ            AREA:4 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｸﾚｲ･ﾄｰﾏｽ/ﾏｴﾋﾛｶｽﾞﾄﾖ       AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾄｩﾚｰｽ/ﾏｸﾗｰﾚﾝﾎﾝﾀﾞ         AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｸﾞﾙｲﾉｰｽﾞ/ｲｼﾓﾘﾊｼﾞﾒ        AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ｱﾙﾌ=ｼｰｻﾞｰ/ｲﾅｶﾞｷﾅｵﾋﾄ      AREA:7 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾃｨﾚﾙﾌｫｰﾄﾞ/ｼﾞｬﾝｱﾚｼﾞ       AREA:5 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
 39:ﾆﾌﾗﾑ/ｽﾚｲ･ﾗｰｾﾞ            AREA:1 PNT:00008(0008) 少尉->少尉
108:ｾﾘｵｽ/ｶﾜｸﾞﾁｶｽﾞﾋﾛ          AREA:2 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｽﾚｲﾔｰ/ｱｻﾀﾞﾋﾄｵﾐ           AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｼﾞｬｱﾅｲｽ/ｶｽﾞﾊﾙ            AREA:2 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｶﾞﾝﾀﾞﾙﾌ/ｻｶｲﾏﾅﾌﾞ          AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｾﾞﾛ=ﾗﾝｸﾞﾚｲ/ｵｵﾊﾞｶﾂﾉﾘ      AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾘｭｳ･ｱﾚｯｸｽ/ﾏﾀｷﾔｽﾊﾙ        AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｶｰﾏｲﾝ/ﾋｶﾞｼﾗﾏｻﾄ           AREA:2 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｶﾙ/ｶﾏﾀﾏｻﾕｷ               AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾒﾝﾀｰﾅ/ﾉﾅｶﾀﾞｲｽｹ           AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾗ･ｳﾞｧﾙｰ/ﾄﾐﾀｸﾆﾋﾛ          AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｱｸﾄﾚｽ/ｼﾐｽﾞﾀﾂﾛｳ           AREA:5 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｹﾞｰﾘｰ･ﾋｭｰｽﾞ/ｵｵﾑﾗﾋﾛｼ      AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｳｫｰﾑｽ/ﾋﾛﾀｼﾝｺﾞ            AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｼﾞﾘｺﾆｱ/ﾖｼｲﾐﾂﾅｵ           AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾛｼﾞｬｰ･ﾊﾞﾘｰﾆ/ﾛｲﾄﾞ･ﾊﾞﾙｶｽAREA:2 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｳﾞｧｼｭﾀｰﾙ/ｵｵｼﾏｷﾖｼﾞ        AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾌﾞﾛｯﾄﾞ/ﾏｲﾎﾞｰ             AREA:5 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾏｯｸｽ･ﾍｯﾄﾞ/ﾀｶﾊｼﾐﾉﾙ        AREA:5 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｼﾞﾑﾀﾞﾘｱ/ﾌｼﾞﾀｱｷﾋｺ         AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｵｶﾞｯﾁ･ﾛｳﾀｽ/ｵｶﾞｻﾜﾗﾀｶﾏｻ    AREA:3 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾙﾌﾞﾈｸ/ﾔｽｶﾀﾐﾂﾙ            AREA:4 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾋﾞｭﾘｱﾝﾄ･ﾚﾑ/ｾﾊﾞｰﾇ･ﾃﾞｭﾘｽAREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｶｲｻﾞｰ/ｱｻﾉﾋﾄｼ             AREA:3 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｼﾓﾝ･ﾓﾘﾅｶﾞ/ﾓﾘﾅｶﾞ･ﾏﾐ       AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾄﾞﾅﾙﾄﾞ･ﾏｼｭｰ/ｽｽﾞｷ･ﾓﾄｵ     AREA:3 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｸﾞﾘﾌｫﾝ/ｶｷｳﾁﾏｻﾋﾛ          AREA:5 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｾﾝｶﾝﾄﾏﾄ/ｱｶﾈﾃﾝﾄﾞｳ         AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾗｯｾﾙｼﾞｰｸ/ﾌﾞﾚｲｸﾌﾞﾚｲﾝ      AREA:4 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾚｲｽﾄﾘﾝ/ﾓﾘｶﾂﾞﾉﾘ           AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾃﾝｻｲﾀｹﾋｺ/ｾｷﾀｹﾋｺ          AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｱﾄﾞﾙｸﾘｽﾃｨﾝ/ｻｶﾓﾄﾉﾎﾞﾙ      AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｱﾙﾃﾞｨｱｽ/ｸﾜｼﾞﾏﾕｷｵ         AREA:5 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾏｰｸﾙ/ｻｻｷﾕｳｲﾁ             AREA:2 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｷｬﾗｰﾄﾞ/ﾋﾗｲﾃﾞﾀﾂﾛｳ         AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾉｰﾁﾗｽ/ｶｽﾞﾋﾛ･ｲﾏﾑﾗ         AREA:4 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｾﾞﾛｾﾞﾛｾﾌﾞﾝ/ｼｵﾀﾆｹｲﾀ       AREA:3 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｼｬﾝﾌﾟｰ/ｻｶｸﾞﾁｱｷﾗ          AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｱﾚｯｸｽﾏｰﾌｨ/ﾅｶｲｶﾂﾋﾄ        AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾗｳﾞｨｰﾅ･ｱｰｽ/ｵｶﾀﾞｻﾁｺ       AREA:3 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾃｨｵﾙﾂ/ｶﾂﾄﾊｼﾞﾒｲﾄ          AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾗﾑﾀﾞｶﾞﾝﾀﾞﾑ/ｼﾞｭﾄﾞｰ･ｱｰｼﾀAREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾄﾞﾙﾌﾗﾝｸﾞﾚﾝ/ｲﾜﾝﾄﾞﾗｺﾞ      AREA:2 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｼﾞｰｸ/ｺｼﾞﾏｼﾝｺﾞ            AREA:2 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾘｭｳ=ｸﾞﾚｲ/ｶﾏｳﾁﾔｽﾋﾛ        AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾌｫｽ･ﾎﾙｸｽ/ｶﾞｰﾗﾝﾄﾞ         AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾏﾂﾅｶﾞｼﾝﾃﾞﾝ/ｻﾄｳﾖｼﾀｶ       AREA:4 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｼﾞｬｯｸｽ/ﾊｷﾞｳﾀﾞﾌﾐﾄ         AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾗｽﾄﾌｧｲﾀｰ/ﾏﾔｼﾝｼﾞ          AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾙｰｼｱ･ﾐｰﾙ/ﾏﾂｵｶﾖｳｽｹ        AREA:3 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｱｰｷﾞｽ/ｼﾏﾂﾞﾏｻﾄｼ           AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾌｧﾚﾙ/FACT                AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾏｼﾞｼｬﾝ/ﾊﾔｼｸﾆﾐﾂ           AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾚﾅﾝﾃﾞｨｰﾙ/SH              AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｳﾞｫﾝﾄﾞﾘｯｼｭ/ｾｷﾃﾂﾔ         AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｳｲｻﾞｰﾄﾞﾏｰｽﾞ/ﾕｷｵｸﾓﾃ       AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｱﾌﾗﾝｼ/ｺﾞﾄｳｼｹﾞﾀﾀﾞ         AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾙｰｼｨﾃﾞｨﾃｨ/ｲｼﾊﾗﾀﾂﾔ        AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｼﾞｭﾋﾟﾀｰ/ｺﾔﾏﾃﾂﾔ           AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｼﾞﾑｶｰﾃﾞｨﾝ/ｶﾜﾑﾗｺｳ         AREA:7 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｾﾞｳｽ/ﾋﾗﾀｶｽﾞﾋｺ            AREA:6 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾏｸﾚｰﾝ/ｱﾘﾏｼｹﾞｷ            AREA:2 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾌｧﾘｱﾙ/ﾄﾖﾀﾞﾐﾂﾋﾛ           AREA:3 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ﾍﾟﾄﾞﾛ/ｳｨﾘｰ=ｸﾜﾄﾛ          AREA:5 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
108:ｷﾞﾙﾊﾞｰﾄﾞ/ﾐﾗｲﾎｼﾉ          AREA:1 PNT:00004(0004) 少尉->少尉
```

NEXT シナリオ WAR

ジュノー攻防戦発動！

［宇宙標準暦 0048.12.16］

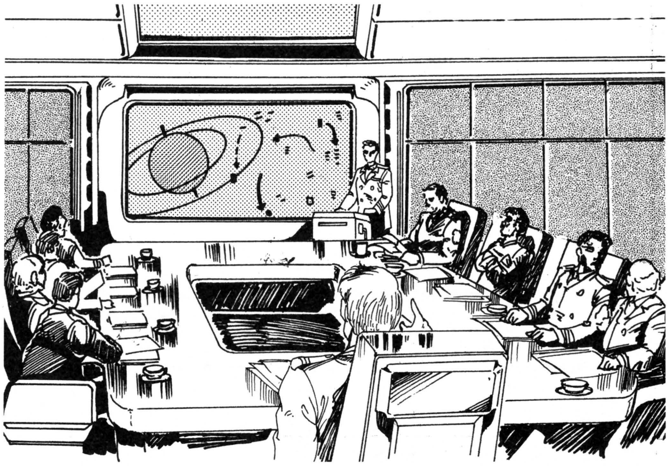
小惑星ジュノー。人も住まず、なんの資源も産出しないながらも、この小さな惑星は、連合軍の戦略拠点のひとつとして重要な役割をになっていた。そのもっとも大きな存在価値は、一千隻単位の艦船に対する巨大な補給能力と、A.P.O.側の主惑星との位置関係にあった。この星の位置で補給を受けた艦隊は、最大距離のワープをすることによって直接A.P.O.の領内……しかもA.P.O.の重要惑星のひとつであるエルディーラ星域への進攻が可能となるのだ。A.P.O.にとってみれば、連合が惑星ジュノーを保持していることは、いわば自分ののど元にナイフをつきつけられているも同然の状態なのである。

0048年11月、ヴァルオーラ会戦において損害を受けた艦隊を“ファストゥール”でたてなおしていた連合軍は、修理の終了した艦から順に、次々と惑星ジュノーへと集結させていた。それがなにを意味するかはだれの目にも明白だった。惑星エルディーラ攻略である。

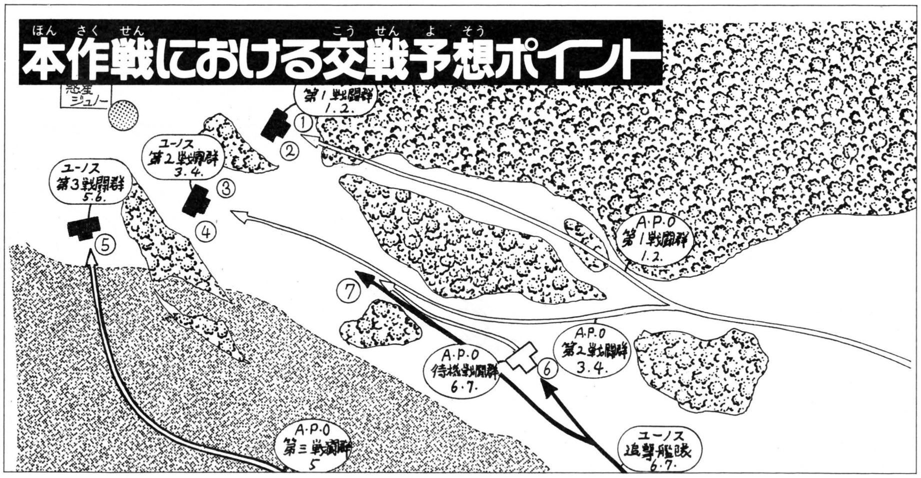
11月中旬、連合の動きを察知したA.P.O.首脳部はジュノーにある補給基地を叩くべく、さっそくヴァルオーラ会戦の残存艦隊にノーザーンからの援軍を加えて7個艦隊を編成し、その全艦隊をジュノーに向けて出撃させた。

一方、ジュノーへの艦隊集結にてまどり、戦闘力でA.P.O.軍を大きく下回っていた連合軍は、すでに駐留していた5個艦隊を惑星の正面に展開させ、拠点防御の構えをとっていた。残る連合の2個艦隊がジュノーに到着するのは、A.P.O.のジュノー攻撃予想日と同じ12月16日だった。つまり残る連合の2個艦隊がどのようなタイミングで決戦場に現れるかによって、戦況は大きく変わるのである。

A.P.O.艦隊の接近により、のちの戦局を大きく左右するであろうこの戦いの火蓋は、今まさにきって落とされようとしていた……。



本作戦における交戦予想ポイント



記号	意味
← (黒矢印)	連合軍艦隊進攻ルート
⇦ (白矢印)	A.P.O.艦隊進攻ルート
(黒艦隊記号)	連合軍艦隊
(白艦隊記号)	A.P.O.艦隊
①〜⑦	交戦予想ポイント
(模様)	隕石群　この宙域にはかなりの密度で隕石が動いているため、高速航行や大規模艦隊行動をするのは難しい。
(模様)	磁気嵐　通信さえ不可。あらゆる艦隊行動に影響あり。脱出後でも、防磁力の弱い駆逐艦は影響が残るだろう。

連合軍艦隊作戦概要

連合側の目的は、あくまでも惑星ジュノーの補給施設を死守することにある。敵が逃走を開始した場合も追撃、掃討戦は行わない。

第1戦闘群：第1艦隊（ラッツ少将）、第2艦隊（リューン少将）の2個艦隊からなる。隕石群を突破してきた敵艦隊の撃滅。

第2戦闘群：第3艦隊（シュテイン中将）、第5艦隊（オルリック大佐）の2個艦隊からなる。正面宙域を突破している敵艦隊の撃滅。

第3戦闘群：第4艦隊（デミン大佐）の1個艦隊からなる。

追撃艦隊：第6艦隊（ロードゥン少将）、第7艦隊（メック中佐）の2個艦隊。一刻もはやくジュノーに到達し、惑星防衛に専念する。

A.P.O.艦隊作戦概要

惑星ジュノーにある艦隊補給施設を破壊すること。敵防御網を突破できた艦は、単艦であろうともジュノーへ降下。

第1戦闘群：第1艦隊（リットリオ大将）、第3艦隊（ジュネ大佐）。隕石群を突破後ジュノーへ降下。

第2戦闘群：第2艦隊（アルミラル少将）、第4艦隊（ロー大佐）。ジュノー正面宙域を突破後、ジュノーへ降下。

第3戦闘群：第5艦隊（モーグ大佐）。磁気嵐を強行突破、ジュノーへ。

待機艦隊：第6艦隊（リドリア少将）、第7艦隊（ジュット中佐）。敵増援艦隊をジュノーの他艦隊より分断すること。

ユーノス連合軍 ◀■■■ ■■■▶ A.P.O.軍



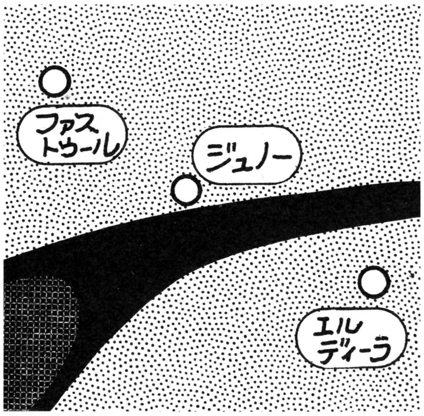
➡明朗快活な元駆逐艦乗り。実は艦隊指揮より戦闘する方が得意。ディリアム中将と仲が悪い。

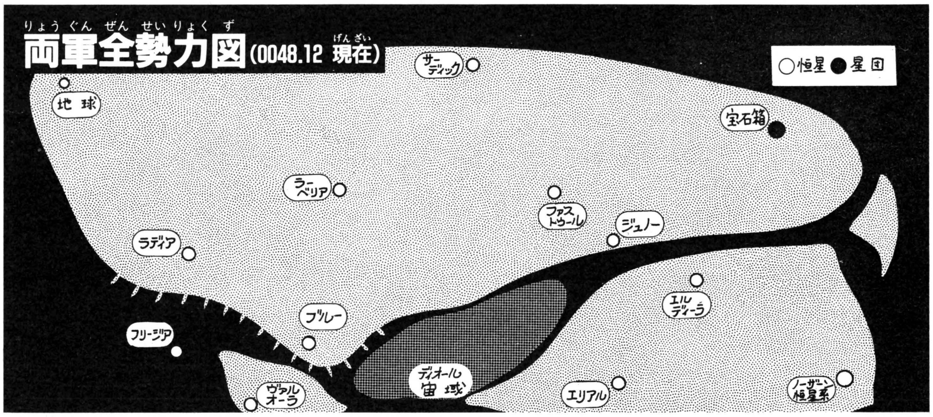
「俺にはディリアム中将のように綿密な作戦をたてるような知恵はない。が、敵と正々堂々と戦うことに関しては、中将に負けない自信がある！　俺はだましうちのような奇襲戦法は大キライなんだ。どうだろう、俺といっしょに戦ってくれるヤツはいないか!?　どんなヤツでも歓迎するぞ！」



➡再び艦隊の総指揮をまかされた。はたして雪辱はなるか？　もう戦争はキライなんていってられない。

「前回の敗北はすべて私の責任である。それは疑いようのない事実だ。いいわけはしない。しかし、その雪辱を今回はらしてみせよう！　そのためには、私とともに戦ってくれるキミの力が必要なのだ！　頼む、私に力を貸してくれ！　そして人々の自由を守るべく、戦おうではないか！」





【本作戦の戦略的意味】　連合軍が艦隊をジュノーに集結させた理由は惑星エルディーラ攻略にある。ここを落とせばA.P.O.の防衛ラインが崩壊し、主星ノーザーンを攻撃圏内に捉えることができるようになるからだ。

A.P.O.のジュノー攻略の目的はふたつ。ひとつは連合のエルディーラ攻略の阻止。もうひとつは、連合の要塞"ファストゥール"を攻撃するための拠点とすることである。

戦果をあげて昇進せよ！

どちらの軍でも、戦いに参加して戦果をあげると、昇進していろんな特典がもらえるぞ。

右の表を見てほしい。たとえば、少尉のときにはユーノス連合軍なら駆逐艦しか使えないんだけど、中佐になると重巡洋艦なんてのが与えられる。もちろん戦闘は有利に展開できるようになるぞ。とにかく階級が上がれば上がるほど、高性能の装備が与えられるんだよ。

装備以外でも、准将以上になると、各陣営のマークを象ったエンブレムが贈られ、艦隊総司令官として、今回のシナリオに出てきたリットリオ大将やラッツ少将のように艦隊を率いて活躍する……なんてことにもなれるんだ。ふふふ……そう！明日のA.P.O.やユーノス連合を背負って立つのはキミたちかもしれないんだ！

両軍階級表

階級	ユーノス連合	階級	A.P.O.
総帥	ファストゥール級惑星規模要塞、他？　現在のA.P.O.にはこれに対抗しうる兵器はない。	軍総司令	？？？　A.P.O.の軍事力を掌握できる立場だが、どのような兵器があるかは謎。
代表元帥	エル・ラ・ドーラ級要塞艦、他？　全長数キロにもおよぶというこの移動要塞の真の能力は謎。	総司令	？？？　A.P.O.側で唯一の戦闘艦を保持できるというが実際は不明である。
元帥	バルローグ級巨大レーザー砲艦、他？　直径1キロの試験型コロニーをレーザー砲化したもの。	元帥	7000m級物資運搬船改装艦（装備不明）、他。艦体が大きいだけに、多少の攻撃じゃ破壊不能。
大将	ラグナローン級超弩級戦艦、他20。ラーディエル級戦艦をそのままスケールアップした巨大艦。	大将	3200m級ヘリウム輸送船改装艦（18インチビーム砲、特殊装甲板装備）。他18。
中将	ラーディエル級戦艦、他12。最近配備の始まったユーノス連合の最新鋭戦闘艦。装甲兵も搭載。	中将	2700m級惑星探査母艦。索敵、分析能力に優れる。武装もかなり本格的。他16。
少将	ラーディエル級戦艦、他12。最近配備の始まったユーノス連合の最新鋭戦闘艦。装甲兵も搭載。	少将	1000m級燃料補給船改装装甲兵母艦。数は積めるが連合にくらべ整備力は低い。他16。
准将	リグ・ロー級装甲兵母艦、他13。R-77型装甲兵を100以上搭載、管理が可能。☆エンブレム授与。	准将	大型武装工作艦。従来にあった工作艦に武装を施したもの。他15。☆エンブレム授与。
大佐	リーガンス級高速戦艦、他7。M&R社の開発した高機動力を誇る戦闘艦。	大佐	巡航惑星探査艦改装艦。2700級の縮小型。その艦内空間を生かし、多数の装甲兵搭載。他12。
中佐	ハーピュレイ級重巡洋艦2隻、他8。スミビシが試験的に開発したHS-II合金の装甲を装備。	中佐	鉱物運搬船改装ミサイル艦。その搭載能力は連合巡洋艦以上だが、速力や防御力で劣る。他8。
少佐	ロードヴェリィ級重巡洋艦、他8。連合の主力ともいうべき重巡。ミサイル多数搭載。	少佐	仮装巡洋艦（15インチビーム砲他）。一見すると貨物船だが、武器を偽装し、搭載。他8。
大尉	パースティン級軽巡洋艦、他駆逐艦6。水雷戦隊を指揮するために開発された軽巡。	大尉	中型高速輸送艦（14インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）。他6。
中尉	ファニール級大型駆逐艦2隻、他駆逐艦4。パースティン級軽巡を建造するための試験艦。	中尉	高速輸送艦改装艦（12インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）2隻、他4隻。
少尉	オーラント級駆逐艦4隻。連合の代表的な艦隊型駆逐艦。汎用性能に優れる。	少尉	小型輸送船改装水雷艦（10インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）4隻。

ルールはよく読んでまちがいをなくそう

LISTEN ルール PLEASE

さあ、いよいよルールの解説だ！　さあ、このページに載ってる応募ハガキの記入例の欄を見ながら解説を進めていくから見てちょーだい。ちなみにこの本に付属している応募ハガキに書いて送らないと失格になるぞ！

【a】プレイヤー氏名　これはキミの名前だ。ペンネームでもいいけど、必ず前回と同じ名前をカタカナ9文字以内におさめてね。

【b】プレイヤー登録No.　この3ケタの数字と前のプレイヤー氏名を軍に申請することで、キミは正式な司令官として軍に登録されるんだ。それからくれぐれもこの3ケタの数字は忘れちゃだめだよ。もし次回以降で今回と同じキャラクターを使って参加したかったら、同じ登録No.を書かないと、同一人物と認められなくなっちゃうからね。

【c】キャラクター名　自分の艦隊の指揮官となるキャラの名前だ。どんな名前でもいい。これもカタカナ9文字以内だよ。

【d】どちらの軍に参加するか　どちらに参加してもかまわないけど、1回選んだら、もう変更はきかないから注意！

【e】進攻する戦域　そしていよいよ戦闘だ！　軍に登録されたキミのキャラクターは、少尉の階級と駆逐艦を4隻（A.P.O.なら光子魚雷と小口径のビーム砲と武装された改造輸送船）を与えられる。そして74ページのマップを見て、自分の艦隊をどの戦闘予想ポイント（エリア）に向かわせるか決めるんだ。数字でひとつ選んでね。

【f】艦隊戦術　自分の艦隊が敵と出合ったとき、どんな行動をとるかを決めるのがこの艦隊戦術だ。戦闘中、艦隊の陣形は5回まで変えることができる。このページの右上の表から5つ選んで（重複可）記入してくれ。

艦隊戦術	
❶全艦突撃	敵艦隊の中央に斬り込み、攻撃。大きな攻撃力をほこる反面、防御は手薄に。
❷一斉射撃	砲撃力の高い面を敵艦隊に向けて全力射撃。極端な機動をする敵に有効。
❸散開攻撃	艦隊を散開、多方向からの攻撃により敵の砲火を分散させる。
❹迂回攻撃	一定の距離を保ちつつ攻撃。突撃をかけてくる敵にかなり有効。
❺回避攻撃	回避運動を行いつつ攻撃。命中率は落ちるが、敵の攻撃をかわしやすい。
❻後退防御	防御砲撃をしつつ後退。敵に背面を向けるため、突撃されるともろい。

応募ハガキ記入例

a	プレイヤー氏名	マルカツタロウ				
b	プレイヤー登録No.	9	8	7		
c	キャラクター名	キリンマン				
d	どちらの軍に参加するか	ユーノス連合				
e	進攻する戦域	4				
f	艦隊戦術	(1) 4	(2) 5	(3) 4	(4) 2	(5) 1

指揮官たちの休息室　ガイナウォーズ読者コーナー

──さあ、「ガイナウォーズ」の読者コーナー「指揮官たちの休息室」第1回、はりきっていきましょーっ！　司会は明日の戦争をお届けするき○た○がお送りいたします。いたちまーちゅっ！　……どんっ！

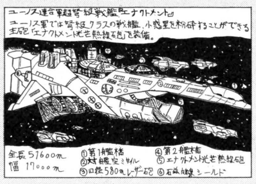
☆「ガイナウォーズ」にライ○ハルトやヤ×・ウェンリーが何人参加するか、今から楽しみだ（笑）。"ユーノス連合率いるはミッターマ○ヤー1個師団"なんてことになったら目もあてられない。（練馬清明）



⬆東京都／きゃろる・みゅー　MACは中止だけど出世はガンバ！

──ふはははははは！　……でもそりゃマジでシャレになってねーや。

☆やっぱりA.P.O.の方が人気が高いカナと思うのですが……2対1くらいでA.P.O.の方が多いとみました！（千葉県　御影）


⬆東京都／宇江田四郎宙将補　"光芒熱線砲"という名前がヨイ！

──ズバリそのとおりっ！　2対1だよ〜。



⬆広島県／激痛腰太郎　すばらしいペンネームだ！



➡兵庫県／うなぎだーかーらーどーしーたあ──

向こうでディリアム中将が"指揮官求む！"の看板を掲げて歩いてたな。

☆ズ、ズバリ、ユーノス連合は、悪代官と悪どい商人たちの寄せ集めでしょう！（埼玉県　スナフキン）

──ほう。キミはなにを根拠にそのようなことを？（ディリアム中将　談）



⬆東京都／menace　A.P.O.の未来はまかした！

それじゃあ最後に

2倍の戦力を持ちながら敗北してしまったA.P.O.軍！　次のシナリオではいったいどちらに勝利の女神が微笑むのか!?　今回の応募しめきりは1月15日の消印があるハガキまでだ！　結果発表は4月号だぞ──！

★今回のしめきりは1月15日（消印有効）だ!!

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT

サイバーナイト



第2部 第7回 連載第18回

メンターナの謎を追って

クジラの歌とひきかえにトレーダー族から得たメンターナに関する情報から、古代種族の話にたどりついた。その話には信ぴょう性がある。古代種族を求め砂漠の惑星に向かったマカリスターたちであった。

作者：山本弘とグループSNE　ストーリー／山本弘　メカニック解説／水野良　監修／安田均　イラスト：佐藤典司（コンパイル）

古代種族の遺産

クジラ族の歌を録音することに成功した私たちは、小惑星ラーブンに戻り、約束通り、メンターナに関する情報を手に入れることができた。

トレーダー族の話によれば、地球の時間に換算して約30万年前、銀河系の中央部に、高度な科学力を持つ超文明が栄えていたという。その支配者たちは、両棲類から進化した生物だった。トレーダー族は彼らを「古代種族」と呼んでいた。

古代種族は多くの星を征服し、巨大な星間帝国を建設した。重力を制御したり、人工的に小型ブラックホールを作り出してエネルギー源として利用したり、そのテクノロジーは想像を絶するものだったようだ。

古代種族の帝国は何万年も繁栄したが、やがて滅亡の時がやってきた。各地で起きていた内乱が拡大し、帝国を二分する大宇宙戦争に発展したのだ。核兵器や生物兵器はもちろん、それらを上回る超兵器が使用され、多くの惑星が滅亡した。

戦争が終わった時、生き残った古代種族はごくわずかだった。しかも彼らの大半は、放射能やウイルスの影響で遺伝子障害が生じ、子孫を残す力を失っていた。

星々の間の貿易ルートが戦争によってズタズタになったことが、文明の崩壊に拍車をかけた。戦争に巻きこまれなかった辺境の惑星も、工業を維持するのに必要な資源や機材が他の惑星から入ってこなくなったため、しだいに衰退していった。今でもまだ、退化した彼らの子孫がいくつかの惑星に生き残っているが、かつての高度な文明は失われてしまっている。

トレーダー族の話では、古代種族はどうやらメンターナの正体を知っていたらしい。それどころか、メンターナと通信する装置まで発明していたというのだ。古代種族の指導者たちは、その装置を最高の秘密にしており、滅亡の寸前、どこかの惑星に隠したと言われている……。

「ただの伝説じゃないのか？」

ブレイドが疑わしそうに言った。苦労してクジラの歌を手に入れてきた代償が、ただのおとぎ噺では、骨折り損というものだ。

「伝説、あります。でも真実です。濁った水をすくえば、魚が採れます」

トレーダーは力説した。

「証拠がたくさん、遺跡がたくさん。古代種族がいたこと、間違いないです。はい。海に波があるように、交換に儲けがあるように、メンターナも確かにいます。そこにいない魚はすくえません」

私たちがそのトレーダーの言うことを信じる気になったのは、古代種族の姿を描いた絵を見せられたからだった。

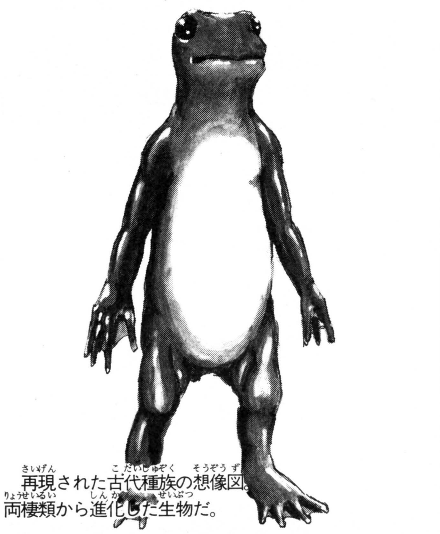
短い足、突き出た腹、水かきのある指、頭部からカエルのように飛び出した大きな目玉……私はその姿に見覚えがあった。

レジナンだ！　惑星シャムランティエの砂漠の遺跡で発見された30万年前の異星人の骨格……それを復元した想像図にそっくりなのだ！

古代種族とレジナンが同じものだとすると、レジナンの遺跡にあった黒い石碑に刻まれた物語も、真実味を帯びてくる。ヒューイット教授の解説にはあやしげな点も多いが、大帝国の滅亡に関するくだりは、トレーダーの語った古代種族の歴史と一致している。では、その一節にあった『すべての生命の父にして母なるもの』と呼ばれる存在こそ、メンターナなのだろうか？

私たちに新たな希望が生まれた。レジナンがメンターナの助けを借り、銀河中心部から数万光年を飛び越えてシャムランティエにやってきたのだとすると、メンターナには時間と空間を超越する力があることになる。

メンターナと接触できれば、私たちも故郷に帰れるかもしれないのだ！



再現された古代種族の想像図。両棲類から進化した生物だ。



砂漠の惑星イブラッド

トレーダーの話によれば、通信装置が埋もれている可能性が高いのは、FH154星系の第2惑星だという。そこには古代種族の大きな遺跡があり、すでにトレーダーたちが財宝を探して大規模な発掘を行っているらしい。先に装置を発見されてはたまらない。私たちはただちにFH154星系に向かって出発した。

FH154は、太陽より少し暗いK型の恒星だった。ファーワールドからでは、射手座Aウエストの反対側になるため、見ることができない。



惑星イブラッドは射手座Aウエストにきわめて近い。その放射線は生物には有害だ。

第2惑星――私たちがイブラッドと命名した星――は、直径8600キロ、赤い砂漠に覆われた不毛の世界だった。大気成分は地球に近いが、水は両極に氷として存在するだけで、海はない。地表には苔のような原始的な植物しか存在していない。

FH154は危険なほど射手座Aウエストに近かった。わずか2パーセク(6.5光年)という、宇宙空間では目と鼻の先ともいえる距離だ。しかも秒速30キロの固有運動で射手座Aウエストに近づきつつあり、数万年後にはブラックホールに飲みこまれてしまうかもしれない。

射手座Aウエストの放つ強力な電波や放射線は、この距離では人体に有害だった。シールドされた宇宙船の中なら安全だが、惑星の表面で何年も活動していると、遺伝子に悪影響が出るだろう。高等な生物が存在しないのは、そのせいだ。

今から30万年前には、この星は射手座Aウエストからずっと離れた安全なところにあっただろう。その頃はファーワールドのように生命に満ちあふれた惑星だったのかもしれない。時の流れは残酷だ。

惑星をめぐる軌道上からこうした調査を行っている時、突然、地表からレーザー通信が飛びこんできた。トレーダー族の声で、かなり慌てている様子だった。すぐに翻訳機にかけて解読してみた。

「助けてください！　バーサーカーがたくさんです！　武器は強力です！　私たちは腐った魚にされてしまいます。襲われています。交換できません！」

発信源はすぐにわかった。望遠カメラで観測すると、砂漠の中に石造りの都市の遺跡があり、その北側にトレーダーの宇宙船が着陸しているのが見えた。

遺跡の南西の隅には、もう1隻、大きな宇宙船が着陸していた。地球のものともトレーダーのものとも違うタイプだ。その周囲には多数の金属物体が動き回っている。

バーサーカーの宇宙船！

「ちくしょう、バーサーカーめ、おれたちの行く先々にいやがる！」

クレインが悪態をついた。

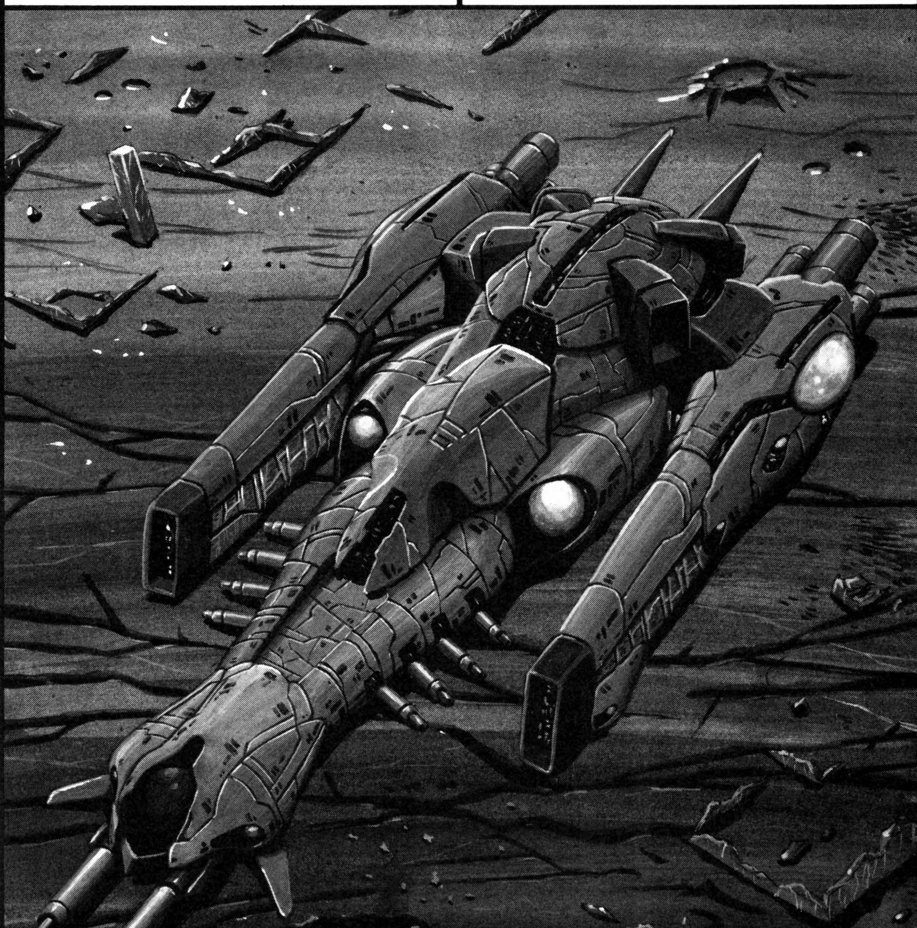
「MICA、敵の戦力分析を！」

ブレイドの命令を待つまでもなく、MICAは分析を終えていたらしい。ただちにディスプレイにデータが表示される。

「敵宇宙船のサイズは〈ソードフィッシュ〉よりひと回り小型。科学力の差を考えれば、戦闘力はほぼ互角と思われます」

「地上戦はどうだ？　勝てそうか？」

「バーサーカー・マシンの数はこちらのモジュールの約10倍ですが、行動に統制が欠けています。これまでの戦闘データから判断すると、十分に勝てます」



イブラッド遺跡に着陸しているバーサーカー船。3つに分かれた胴体を持つ奇妙な船だ。



〈サウルス〉に乗りこんだマカリスターは初めて実戦で苦労する。

マカリスターの決意

私たちはイブラッドに降下することになった。襲われているトレーダー族を救出するのと、遺跡をバーサーカーから守るのが目的である。バーサーカーの目的が何なのかはわからないが、遺跡を荒らされ、古代種族の通信装置を破壊されでもしたら、私たちのせっかく芽生えた希望も潰えてしまう。

宇宙船同士の戦いは避けなくてはならなかった。MICAの判断では、戦力差がほぼ等しいからだ。50パーセントの確率でしか勝てない戦いは危険すぎるし、たとえ勝ててもひどい損傷を受けることは間違いない。それに宇宙船に搭載されているミサイルやビーム砲は強力すぎて、地上で戦えば遺跡を破壊する危険があった。

その代わり、静止軌道上に、キャプター機雷を残しておくことにした。誘導されるのではなく自分で判断する能力を持つミサイルで、敵宇宙船の発する熱を感知して自動的に攻撃をかける。バーサーカー船が宇宙に逃げ出そうとすれば、ただちに目覚めて、突進してゆくことだろう。

〈ソードフィッシュ〉はいったん惑星の反対側に回りこみ、そこで減速をかけて、大気圏に突入することになった。敵に見つからないよう、地平線の下から接近して、強行着陸と同時にバトル・モジュールを吐き出すという手はずだった。

空いっぱいに広がる射手座Aウエストが、〈ソードフィッシュ〉に味方していた。この銀河系最大の電波源の発する強力な電波と荷電粒子は、レーダーに猛烈な妨害をかけている。熱と可視光線の他には、接近する宇宙船を探知する方法はない。バーサーカーが気づいて対艦兵器を撃ってくる前に、遺跡のすぐ近くに着陸できるはずだ。

「攻撃に参加させてください！」私は熱心にブレイドに頼みこんだ。「モジュールの予備はあるんでしょう？　人手は多い方がいいはずです！」

「多けりゃいいって問題じゃない」ブレイドは首を振った。「戦いは数だけでは決まらない。味方の中に足を引っぱる者がいたら、かえって戦力はマイナスになる」

「まったくそのとおりだぜ」クレインは苦笑した。「バロネット宇宙港の時みたいに、出撃と同時にばったり倒れるんじゃ、話にならんからな」

「足手まといにはなりません。約束します」

ブレイドは少し考えてから言った。

「よかろう――その代わり、君が危機におちいっても誰も助けないぞ。自分の力で切り抜けるんだ。それでいいかね？」

「もちろんです！」

こうして私はバトル・モジュールを着用し、みんなとともに戦えることになった。

この数週間で、モジュールにはいくつかの改良が加えられていた。これまでに回収したバーサーカー・マシンの残骸から、使えそうなパーツを回収し、武器や装甲をパワーアップしていたのだ。

たとえば〈タイタン〉はプラズマキャノンという新兵器を装備していた。これはジャーゼラで戦った〈ナイトガーント〉の持っていた武器を改良したもので、強力なビーム砲だ。

私が乗ることになった〈サウルス〉の持つインパクトキャノンには、特殊なスコープが取り付けられていた。〈メロウ〉に使われていたカメラアイを改良したものである。

また、バーサーカー・マシンの表面の材質を研究した結果、それが気化熱のきわめて大きい高分子物質であることが判明した。レーザーやビーム攻撃を受けると、瞬間的に蒸発し、熱を吸収してダメージを小さくするのだ。それをモジュールの表面に吹きつけることによって、モジュールの防御力を高めることができた。

遺跡の死闘

〈ソードフィッシュ〉は遺跡の東側に強行着陸した。私たちはただちにバーサーカー船めざして突撃した。うまくいけばバーサーカー船を無傷で手に入れ、情報を引き出せるかもしれない。

覚悟はしていたものの、戦闘は激しく、恐ろしいものだった。

バーサーカー・マシンは次々に襲ってきた。大型の飛行マシンが空からレーザーやミサイルを撃ってきた。2本の脚でよたよたと歩くマシンは、頭部から突き出た筒から火炎を放射した。4本脚で歩き、ミサイルを撃ってくるやつもいた。

私はがむしゃらに撃ちまくったが、なかなか命中しない。かえって敵の標的になっていることに気づいた。〈サウルス〉は装甲の厚さが自慢なので、ビームの1発や2発をくらってもどうということはないが、不死身というわけではない。私は撃つだけではなく、逃げることも覚えなくてはならなかった。最初の約束通り傭兵たちは誰も私を助けてくれなかった。

ジャーゼラにもいた〈ナイトガーント〉が最大の強敵だった。こいつは動きが速いうえに、強力なビーム砲と、レイブレードに似た接近戦用武器を持っているのだ。私はそいつには近づかないことにした。

目の前にあった石の建物の陰から、別の人型マシンが飛び出してきた。私はぎくりとした。それはジャーゼラで捕らえた〈メロウ〉にそっくりだったからだ。こいつも人間を改造したものなのか？

そいつが飛びかかってきたので、私は戦わなくてはならなかった。そいつの動きは速く、逃げるのは不可能だったからだ。

インパクトキャノンを投げ捨て、殴りつけた。だが、そいつはボクサーのような軽快な動きで私の攻撃をひょいひょいとかわし、隙を見つけては、レイブレードで切りかかってくる。悪夢の中にいる気分だった。そのたった1体の小型バーサーカーのために、〈サウルス〉は少しずつ傷ついていった。

私がやけくそになって振り回した腕が、そいつにヒットした。頭部が砕け、白い液体が飛び散る。よろめいているマシンをもう1回殴りつけると、そいつは糸の切れたあやつり人形のように地面に倒れ、動かなくなった。私は吐きたい気持ちを必死でこらえた。

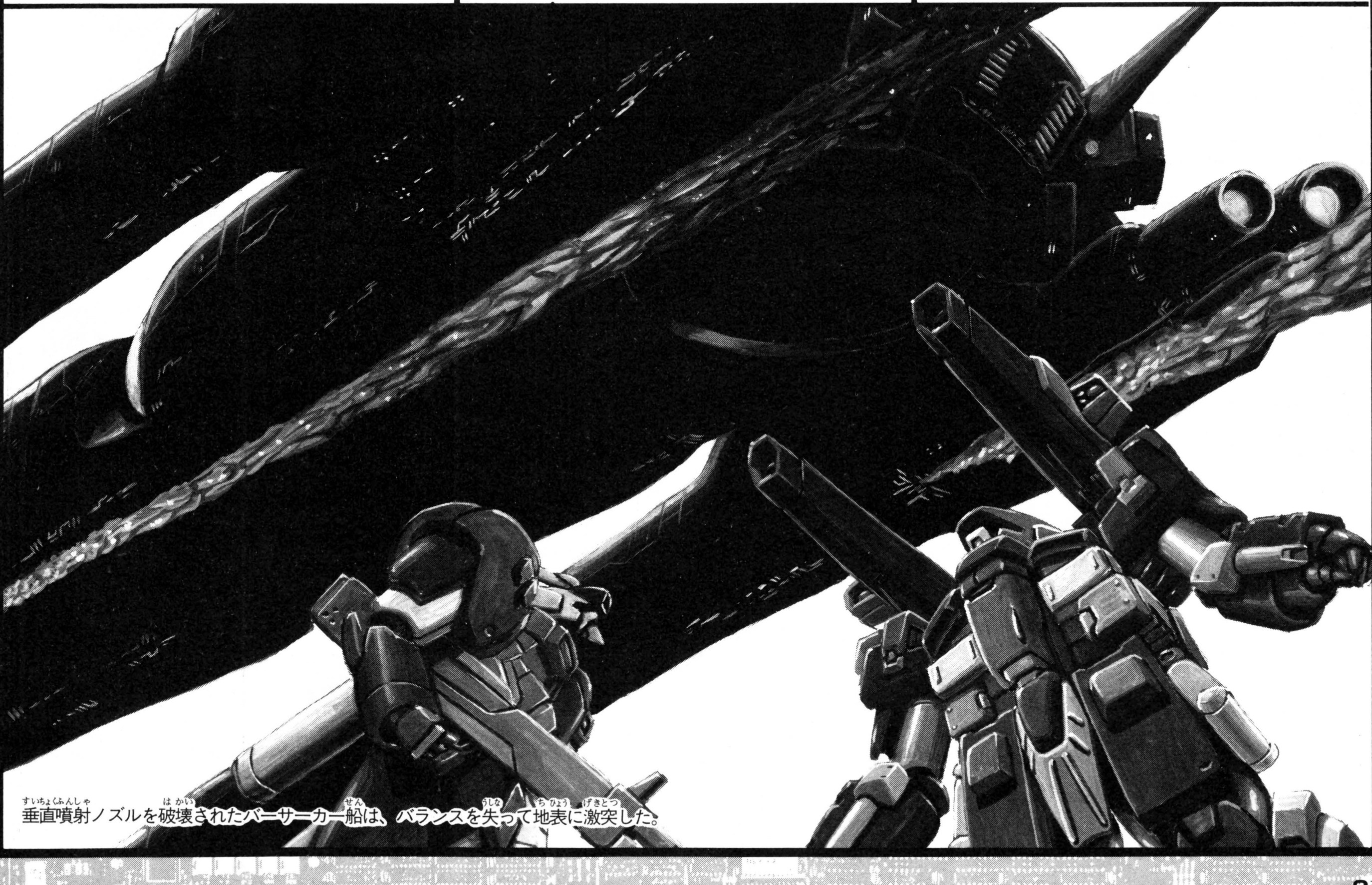
ただでさえ〈サウルス〉は走行スピードが遅い。気がつくと、私はずっと後方に置き去りにされていた。傭兵たちはマシン群の包囲を突破し、バーサーカー船にあと一歩まで迫っていた。

赤い砂塵を巻き上げ、バーサーカー船の巨体が浮上した。逃げるつもりなのだ。

すかさずキリの〈タイタン〉が、肩に装備していたミサイルを発射した。2発のミサイルはバーサーカー船の腹に命中した。真っ赤な炎の花が開き、垂直噴射ノズルを打ち砕かれて浮上力を失ったバーサーカー船は、大きく傾き、十数メートルの高さから地面に落下した。轟音が大地を震わせる。

私はブレイドたちが壁を破って船内に突入するのを見た。戦いはほとんど決着がついたようだ。私に残された任務はただひとつ、まだ遺跡の中をうろつき回っているバーサーカー・マシンから逃げ回ることだった。ブレイドたちがバーサーカー船の中枢部を破壊してくれるまで……。

（以下次号）



垂直噴射ノズルを破壊されたバーサーカー船は、バランスを失って地表に激突した。

ヒューマンの「茶々丸全国武者修行キャンペーン」追加情報

1月号でもお伝えしたヒューマンのイベント「茶々丸全国武者修行キャンペーン」の新しい開催店が決定したぞ。このイベントはヒューマンの"戦う広報担当者"茶々丸さんが全国のショップをめぐり、ゲーム大会や新作ソフトのプロモーションを行う、というもの。

ちなみに右に掲載したショップでは『バスティール』と3月上旬発売予定の『ファイナルマッチテニス』、ゲームボーイの『茶々丸パニック』などが出展される予定だぞ。茶々丸さんに挑戦だ!!



平成3年1月12日	大阪府池田市「ファミコン倶楽部池田店」PM2：00～
平成3年1月13日	大阪府寝屋川市「ファミコン倶楽部香里店」AM11：00～
平成3年1月13日	大阪府高槻市「ファミコン倶楽部高槻店」PM3：00～
平成3年1月15日	東京都板橋区「BRUT高島平店」PM1：00～
平成3年1月20日	東京都練馬区「BRUT中村橋店」PM1：00～
平成3年1月27日	横浜市港南区「BRUT日野店」PM1：00～

ナムコから「ちびまる子ちゃん」LCDゲーム発売

超人気キャラクター「ちびまる子ちゃん」の液晶ゲームが、ナムコから発売されたぞ。その名も「ちびまる子ちゃんのおかしでピーヒャララ」。まる子ちゃんを操作して、落ちてくるおかしをキャッチすればOK。楽しいゲームだよ。



⬅大好評発売中。価格は¥2、480（税別）だよ。

角川映画15周年記念作品第2弾「天河伝説殺人事件」制作快調

角川映画が「天と地と」に次いで放つ15周年記念作品第2弾「天河伝説殺人事件」が、いよいよクランクイン。監督に市川崑を迎え、榎木孝明をはじめとするキャストもノリにノッているぞ。公開が待ち遠しいね！



⬅91年3月から全国洋画系でロードショー。

特別企画ブラスバンドCD「青春!! 吹奏学部」

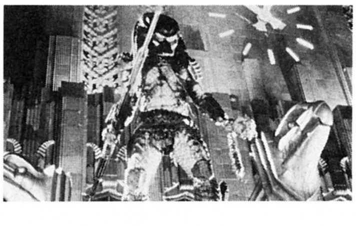
ポップスやマーチなど、吹奏楽の名曲、全121曲を収録した10枚組CD「青春!! 吹奏楽部」が、東芝EMIから発売される。電話注文も受け付けているよ。購入希望の際は☎0120-104805（フリーダイヤル）まで。



⬆収納キャビネットや豪華解説書なども付いて、価格は¥24,720（税込）。

20世紀フォックスが贈る「プレデター2」いよいよ日本上陸！

残忍なうえカメレオンのようにあらゆるものに溶け込んでしまう地球外生物プレデターが、近未来のロサンゼルスに出現！ ハイテク警察対プレデターの戦争が始まる……。と、おもわずワクワクの「プレデター2」は、全国東宝洋画系で91年1月下旬公開予定。



⬆監督には「エルム街の悪夢5」のスティーブン・ホプキンスを起用。迫力の映像が展開！

12月号プレゼント当選者発表

ソフト	当選者
アフターバーナーII	千葉県 島村武人 兵庫県 江口信之 埼玉県 鈴木亨
暗黒伝説	宮崎県 黒木辰也 福井県 追分浩平 兵庫県 吉永英司 青森県 畑山義弘 埼玉県 村上桂
イメージファイト	愛媛県 清家聡 埼玉県 横山慶一 群馬県 三ツ石明
F1サーカス	大分県 姫野利美 栃木県 礒淳一 大阪府 辻岡恵一
ダライアス・プラス	群馬県 佐藤実 愛媛県 山口晃彦 福岡県 花畑将司
ばにしおんざろおど	兵庫県 佐渡島康平 埼玉県 倉地智治 群馬県 角田充弘

Game Music おっかけ最前線 第19回

ボンバーマン スーパーアレンジバージョン

ファンハウス／発売中／¥1,800（税込）

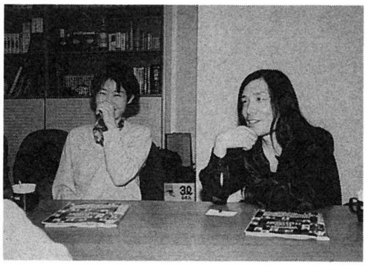


PC版とFC版のオリジナル版全曲と、ユニークなアレンジ版3曲を収録。多彩なバリエーションが聴きどころだ。

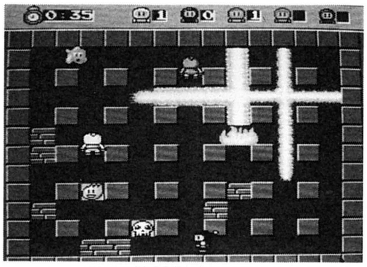
アレンジのおもしろさを追求したアルバムなのだ！

FCからPCエンジンに移植され、今また話題を振りまいている『ボンバーマン』。とりわけ対戦プレイがムチャクチャ熱いのは、ハマリまくった人ならよーく知っているんじゃないかな。そしてその熱いプレイを演出しているのが、あのノリのいいサウンドだ。

今回発売された「ボンバーマン名曲集&オリジナル・サウンド・トラック」は、FCとPC版のオリジナル曲とアレンジ3曲を収録。作曲者の竹間淳氏は、FC『冒険島』『ドラえもん』、PC『ネクロマンサー』『ネクタリス』などの作曲を手がけてきたベテランで、今回のCDではアレンジも担当している。



➡2人の個性がみごとにからみ合って、今回のアルバムが完成した。



⬅友達なくすぞ！と評判の対戦モードだ。戦いに情けは無用!?

アラビアの伝統楽器「ウード」やウッドベースなどの生楽器を多く取り入れたワールド・ミュージックや、ラップ、フラメンコなどを盛りこんだハウスサウンド、そして、ハイパーデジタルサウンドと、バラエティー豊かな内容だ。まったくタイプの違った3曲には、「アレンジをおもしろくするには、工夫が必要」と主張する竹間氏のイマジネーションあふれる世界が展開されている。

またこのアレンジ版では、ボイス担当として葛生千夏氏が参加。彼女の声は1つの「楽器」として曲の中に溶けこんでおり、いっそうアレンジをおもしろくしていると同時に、彼女自身の新しい魅力を引き出している。

これまでとはひと味違ったGMアレンジの世界、ぜひ多くの人に触れてもらいたいな。

「名曲集」のシカケ人



■作曲・編曲
竹間 淳氏

スタジオワークを中心に、TV・映画・舞台などの音楽を手がけているミュージシャン。



■ボイス
葛生千夏氏

数かずのCFソングを手がけてきたボーカリスト。今回のような形のアルバムは初めて。

ハドソンのゲームミュージックCD！

今回紹介した「ボンバーマン～」のほかに、『みつばち学園』のオリジナル・サウンド・トラックも同時発売されたゾ!!

GMあらかると 第15回

今月はアタリの『ピットファイター』がポイント高いッ！ゲーム中のBGMも良いけど、キャラクター紹介のデモで流れる曲が、ゲーム中の音声などの効果音で構成されたラップ調の曲で最高にカッコイイんだ！やっぱりアタリって曲のセンスが光ってるね。

おたより募集

まだまだおたよりが少ないよー。GMに関することなら何でも良いから、ビシバシおたよりくださいね。待ってまーすっ！

'90年も残すところあとわずか。'90年はGMファンのキミにとって、どんな年だったかな？ '91年も良いGMが出るといいね。

矩形波倶楽部

キングレコード／発売中／¥3,000（税込）



コナミ・サウンドチームが"矩形波倶楽部"として本格的に音楽活動を開始！ アルバム第1弾はその名も「矩形波倶楽部」！ 聴きごたえのあるオリジナル曲と『ドラキュラ』、『グラディウス』等のアレンジ曲も収録。

GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
12／5	雷電伝説	CD	ポニーキャニオン
12／5	KRELIA（杉本理恵）	CD	キングレコード
12／15	ダークシール	CD	ポニーキャニオン
12／15	宇宙戦艦ゴモラ	CD	ポニーキャニオン
12／15	パウンド・フォー・パウンド／剣豪	CD	ポニーキャニオン
12／21	ファルコムスペシャルBOX'91	CD（4枚組）	キングレコード
12／21	こなみ すぺしゃる みゅーじっく千両箱 平成3年版	CD（4枚組）	キングレコード
12／24	ボンバーマン名曲集&オリジナル・サウンド・トラック	CD	ファンハウス
12／24	みつばち学園オリジナル・サウンド・トラック	CD	ファンハウス
1／1	FALCOM J.D.K. BAND1	CD	キングレコード
1／21	サウンド ワールド オブ ポピュラス	CD	ポニーキャニオン
1／21	マージャン サウンド グラフィティ	CD	ポニーキャニオン
1／21	スペースガン／ミズバク大冒険	CD	ポニーキャニオン

おたよりのあて先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「GM」係

連載第７回　ハドソン第１線開発者が伝授するゲームデザイナー養成講座

ゲームデザイナー 虎の穴

第７限目　いきなり!!企画書

LECTURED BY
植山幹郎
㈱ハドソン技術本部　第３開発課
ゲームディレクター



編集部より——
最初に打ち合わせていた内容とは全然異なる原稿が植山さんから送られてきた。いきなり企画書の話を始めたのだ。もしやと思って連絡したところ、「ふっふっふっ」と意味ありげに笑う植山さんであった。彼はいったい、なにを企んでいるのか？　ひょっとすると!?謎を含みつつ今月の講座に突入する!!

最近の私は、怪しげな店を探し回っています。出張で東京に行ったときは、都内やその界隈を移動中に物色します。特に移動途中での昼食は、時間があればできるだけ、いかがわしそうな店に入るようにしています。先日見つけた店は、新宿南口の古びた居酒屋のようなところでした。ここで食べたトンカツ定食は、近来まれにみる絶品でした。トンカツというよりは、中に特売のハムが入っているセンベイのようでした。カツを食べるたびにバリバリ音がするので、ウスターソースをジャボジャボとタップリかけて食べました。もしかしたらカツがソースを吸ってバリバリいわなくなるかと思いましたが、むなしい抵抗でした。最後まで私は、バリバリと派手な音を立てながらも、無事食事を終えることができました。その日はスゴいものを食べてしまった、という満足感を味わうことができました。このような充実した日々を過ごしていると、突然思いもよらないことを考えてしまいます。

そこで今回は、いつもの講座を変更して、企画書の書き方を講義します、以前「絵ごころ」というテーマのときに、欄外に小さく印刷されていたあの企画書の書き方です。どんなふうに書けばよいのかは、そのときの記事を見ていただければわかると思います。企画書とは、自分の頭の中にあるゲームのイメージを、第三者により正確に伝える手段のひとつです。そこで、企画書を作成するときの流れを説明しながら、最低限必要な事柄を列記します。

企画書を書く前に、まず頭の中にあるものを整理してまとめます。これはメモ程度のもので、箇条書きにします。しかし、ゲームを商品化することが前提となりますので、基本的な原則を守らなければなりません。みなさんは以下の原則をもとにして、さっそく企画書作成の下準備を始めてください)。

最初に考えるのはゲームのテーマで、どんな内容のゲームにするかを決めます。たとえば既存のボード版ゲームを、コンピュータゲームに移植しようと考えたとします。そんな発想から、小さい頃お正月に遊んだ双六ゲームは『スーパー桃太郎電鉄』になり、マニア向けだったボード版のシミュレーションゲームも『ネクタリス』として世に出ました。このゲームのテーマによってジャンルが決まりますので、一番重要な項目になります。そのうえ時代にあった、タイムリーなものでなければなりませんから、流行を常に感じ取っていなければなりません。

テーマの次は、売りとなるような新しくて、斬新なアイデアです。これは、今までの概念を変えるようなゲーム・コンセプトとか、新しいジョイパッドの操作方法とか、ビックリするようなデザインとか、音とかその他にもいろいろ考えられるはずです。

ここで大切なことは、過去にあったゲームに似ているような印象を与えないことです。多少似た部分は出てくるとは思いますが、ひと目見ただけで既存のゲームを連想させないように、気をつけなければなりません。

また、忘れてならないのは、誰でもパッドを持ったら、すぐに遊べるものにすることです。操作がしやすくて、遊び方が容易に理解できるようにしなければなりません。特に、操作が複雑で、プレイヤーが思うように操作できないものは最悪です。単純明快が一番なのですが、これがなかなか難しいことです。

あと、グラフィックは見た目にきれいとか、インパクトがあって好感が持てるとか、プレイヤーの興味をそそるものにしなければなりません。いくら内容がおもしろいゲームであっても、見た目の印象が悪いと誰にも遊んでもらえません。遊んでもらえなければ、そのゲームのおもしろさは永久にわかってもらえませ

ILLUSTRATED BY
冨士　宏



ん。プレイヤーが思わずやってみたくなるような演出やグラフィックが必要です。

最後に、長く飽きずに遊べるゲームを目指すことです。ただ単に、意地悪く難しくして、先に進ませないようなゲーム作りは、避けるべきです。難しいだけのゲームはすぐ作れますが、テクニックを必要とする、ほどよく難しいゲーム作りが、長く飽きずに遊べるゲームとなります。よくいわれることですが、ゲームバランスがいいゲームは、何度やっても楽しめます。いつまでも楽しんでもらえるゲームを作ることは理想かもしれませんが、そのようなゲーム作りを目指してください。

以上を簡単にまとめますと、①ゲームのテーマを決める　②アイデアをドンドン出す　③独創的なものにする　④単純明快にする　⑤興味をそそるものにする　⑥飽きさせないゲーム作りをする

これらが、企画書作りの前に、頭の中で整理してまとめておくことです。必要に応じて情報や資料を集めて、デザインを決めたり、アイデアを構成してゲーム全体のストーリーの流れを決めます。

この場合、自分が考えているゲームと同類のゲームがあったら、納得のいくまで何回もプレイして分析をします。他のゲームと比較をし、よい点悪い点を洗い出して、自分のゲーム作りに役立てます。自分自身にゲームの分析力をつけることは、非常に大切です。

さて、ここからが準備段階の最大の山場です。今企画しているゲームを、自分の頭の中で遊んでみます。自分自身がプレイヤーになったつもりで精神を集中して、頭の中で想像しながら遊ぶのです。最初は大変難しいことかもしれませんが、こうすることによって企画中のゲームのおもしろさが明確になり、自信につながります。

もし、頭の中でプレイして、おもしろいと思える箇所がなければ、もう一度始めから企画を立て直すべきです。自分自身がおもしろいと思わない企画はダメです。自分自身が自信をもっている企画でさえ、他人を説得するのは並たいていではありません。こうやって練られた企画があって、いよいよ企画書を書き出します。

先ほどの前段階とは別に、企画書をまとめるうえで必要な基本事項があります。①タイトル　②テーマおよびコンセプト　③簡単なストーリー　④セールスポイント　⑤操作方法（遊び方、パッドの使い方など）⑥マイキャラ（主人公）の特徴と性格　⑦ゲームオーバーの条件　⑧いくつかの敵の特徴と性格　⑨クリアの方法　⑩画面構成（テレビ画面上での表示）　⑪マップ　⑫ゲームの流れ（絵コンテで説明をする）

とりあえずこの12項目が、基本です。この基本事項をもとにして、約１か月くらいで紙に落とします。こうしてできあがった企画書が会社の会議にかけられて、採用となれば商品化もされるわけです。ですから第三者が見ても容易に理解できるように、図解を多く使い、自分の考えていることが、より正確に伝わるように心がけなければなりません。

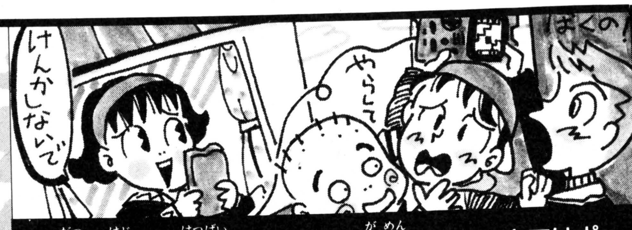
さて、せっかく私がここまで書いたのですから、読者のみなさんはぜひ企画書作りに挑戦してみてください。前々から企画をあたためていた人も、もし気に入った企画ができたら、私にも拝見させてください。別にみなさんの大事な企画を盗もうなどとは思っていません。

なんと今回は、私本来のまじめ一本槍な原稿になってしまいました。と書きながら、ときどき胸のホルスターからエアガンのワルサーPPKを抜いては、ポイントしていた植山でした。何か質問があれば、お気軽に(勝)PCエンジン編集部までおたよりをどうぞ。

PC CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PCEngineハード中央情報局



イラスト/星野由美子

12月の初めに発売されたGT、画面のきれいさではポータブル機ナンバーワンだけど値段がね……という人もかなりいると思う。お買い得度はどれくらいかな?

携帯ゲーム機のポルシェ PCエンジンGTは"買い"か?

PCエンジン標準機との互換率は高いが

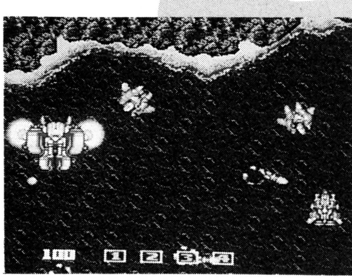
携帯ゲーム機として現在最高の画質をほこるPCエンジンGT。となると、TVチューナーを買わない手はないね。実際、同じ機能を持ったセガのゲームギアと比べると、その違いははっきりわかるはずだ。まず、ほとんど残像がない。しかも、TVチューナーの感度が非常に良い。だから、ポータブルゲーム機としてではなく、ポータブルテレビとして使ってもいいんじゃないかな。大体目安としては、4万円前後のポータブルテレビと同程度の画質だ。また、ほとんどおまけみたいな機能だが外部ビデオ端子から画像信号を入力して画面表示できるので、ハンディビデオカメラの撮影内容をカラー画面で確認するという使い方もある。

ソフト面ではPCエンジン標準機のソフトがほとんどそのまま走るので、ソフト不足の心配はいらない。もちろん、質の心配もないだろう。しかし、ジョイスティックを接続したりできないので、細かい動きを必要とするシューティングゲームなどは難しいかもしれない。また、RPGなどの文字の多いゲームも読みにくいのできびしい。

それと、前回のPCIAでもお知らせした通り、中には走らないゲームもある。数こそ少ないもののそれらに『イメージファイト』、『ニュージーランドストーリー』などの面白いゲームがいくつもあるのが残念だ。ちなみに、それらのプレイ不可能なゲームも最初のうちは正常に遊べるのだが面が進んでいくと特定の面で異常動作をする。

以上、機能面での不満は、一部に走らないソフト(現在7本が確認されている)があるぐらいで他は十分満足いくのだが、最大のネックはやはり価格だろう。本体価格44,800円、TVチューナー14,800円、合計すると60,000円近いというのは「う〜む」という感じだ。いくら性能が良くても値段が高いと失敗するというのはSGで経験ずみなので、ちょっと怖い気もする。

もう1つの問題点は電池寿命だ。単3のアルカリ乾電池を6本使用して3時間使用できることになっているが、実際に使ってみると、連続ではそれほどもたないようだ。ある程度電池が消耗してくるとゲームは一応できるけれど画面が白いという状態になる。電圧の関係からか、充電式のニッカド電池が使えないのも痛い。こうなると、電池を安く入手できる人は良いが、一般の小売店で買う人はちょっとしんどいだろう。



⬅この辺りは正常に遊べるけれど、後半で異常動作をしてしまう。



⬅電池6本をアッという間に使い切る。このコストはバカにできない。



⬅GT2台にTVチューナーとケーブル。これで10万円を突破する。



⬅さすがにポータブル機ナンバーワンの画質はすぐれものなのだ。

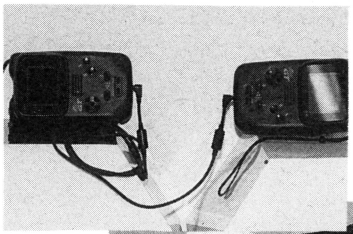
怪しいゲームソフト情報その1



⬅この大きさで4本分入って裏技情報(?)も付いているぞ。

昨年10月号で、香港のゲーム周辺機器を特集したけど、それらの関係と思われる(台湾製かもしれない)怪しいゲームソフトを秋葉原で発見した。なんと『フォーメーションサッカー』と『熱血高校ドッジボール部』と『USAプロバスケットボール』と『スーパーバレーボール』が1枚でできるのだ。便利だけどね……。

GTならではの対戦プレイをチェック!! 〜ボンバーマン〜


⬅もう少し長ければ、となりの部屋と対戦プレイとかもできるのだけど。


➡マルチタップを使用した場合だと、ここで2人のキャラが出てくる。

GTのもう1つの重要な機能として対戦プレイがある。現在、『ボンバーマン』、『スピンペア』の2つの対戦プレイ可能なゲームがあるが、今回のPCIAではこのうちの『ボンバーマン』をチェックしてみた。

まず、プレイ感はというと、マルチタップを使用して多人数プレイしたときとほぼ同じだった。違うところは、各ラウンドのスタート時に全員のボンバーマンの色が出ずに自分のボンバーマンの色だけが出るところと、ゲームスタート時に接続確認をするところぐらいのようだ。

気がついた問題点は2つ。

1つは接続ケーブルの長さだ。1.5mしかないため、学校の机や喫茶店のテーブルをはさんでのプレイ程度しかできない。せめて3mぐらいあれば良かったのにと思う。ちなみに、純正品以外のケーブルを使用したところ正常に動作しなかった。

もう1つは、友人にGTを持っている人がいなければならないこと。GTの定価の高さを考えると、身近に複数の人が持っている可能性は低いし、対戦プレイのためだけに買うには値段が高すぎる。なにしろ、GT本体2つにソフト2本とケーブルを揃えると約10万円もしてしまうのだから。

どうなる？今後のPCエンジン

ポータブルが出た。強敵スーパーファミコンも出た。となると、そろそろ標準機のほうもバージョンアップする可能性があるとみてもいいかもしれない。

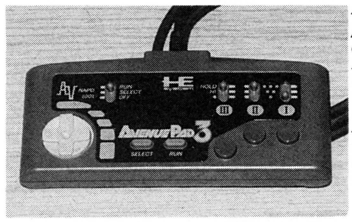
これは、あくまでも私の個人的な予想だが、次に出るPCエンジンは16ビットなのではないだろうか？　ねらいはもちろん打倒スーファミ。後発機になるわけだから、当然こちらのほうが性能は良くなければならない。しかし、SGの二の舞にならないように値段もある程度に抑えなければならないあたりはつらいところだ。もちろん、ソフトの提供もしっかりしなくてはならない。いくらハードが高性能でも、これはぜひとも欲しいというようなソフトがないと、ちょっと買う気がしないからね。

また、'90年の夏ごろ発売予定でありながら延びに延びている通信ブースターの発売も待たれる。すでにメガドライブに先を越されてしまったわけだし、ここらで意地を見せてください、NECさん。

いずれにしろ言えることは、高性能はいいけど高い値段では買う人が少なく、買う人が少なければソフトが出ない。ソフトが出なければますます買う人が少ないという悪循環にはしてほしくないです。

周辺ハード新発売情報

ジョイスティックは多機能だけど、やっぱりパッドのほうが好きという人に朗報。3つめのボタンにランかセレクトの機能を持たせたり、スローモーションができる多機能パッドが出る。値段は2,980円（税別）。



⬅「アベニューパッド3」付属のパッドに似ている。

おたより
カムカム

いくパラダイス

やっぱ寒い冬は鍋だね、鍋。カセットフーかなんかの上で、ホカホカと湯気をあげてる鍋をいただくのは非常にいいもんだ。冬の鍋のように、キミたちのもとに幸せをお届けする「いくパラ」だよ～ん！

木村の特製バレンタインチョコ、ほしいヤツは名乗り出ろ！

木村の イボンヌ コピ～天国



2月といえば、バレンタインである。木村は今年も、愛のヨダレ入り特製チョコを作ったぞ。どーだ、食いたいか？　腹こわしても知らんぞ～！

KING

『ナグザットスタジアム』

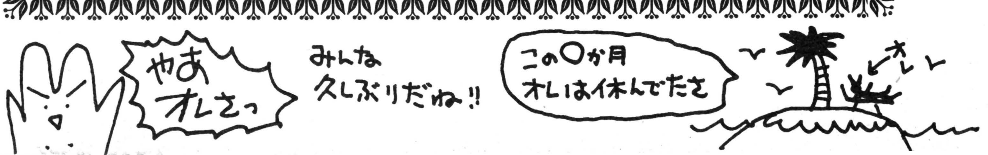
命がいくつあってもたりない

千葉県　ミスターZ

今月の
死して屍
拾う者
なし

2000MAC

アウトになるたび、選手たちが死んでいく……考えてみると、なかなかシビアなゲームである。現実だったら、コワイぞぉ。スタジアムに選手の死体がゴロゴロ転がっちゃってさ。そーじのオジサンも大変だわ。「あ、桑田の死体だ。持って帰ってホルマリン漬けにしちゃえ」なんてファンもいてさ（うっ、自分で言っててキモチ悪いぞ）。原のデスマスクなんかも、おみやげ用に売ってたりすんの。ついでに相撲なんかも、負けて死んだ力士の肉を100gいくらで売ったりして。わーい、きょうは小錦の肉でスキヤキだあっ、な～んてね。ホント、やめましょーね、怖いから。



『桃太郎伝説Ⅱ』

今月の日本語講座

「1人でどーだ」と桃太郎はいってるが、じつは「8人と3匹でどーだ」が正解だ。

静岡県　豚・豚・豚

たしかにサルとイヌとキジは、「3人」とはいえなーい！　さすが"豚・豚・豚"のペンネームを名乗るだけあって、動物の立場に立った正しい指摘である。さくまあきら氏の弁明を待つ!!

1800MAC

『ボンバーマン』

今月の憂国の人

ボンバーマンよ、なにが悲しくて仲間同士で殺しあう

東京都　動くグリーン

対戦モードでは、醜い同志討ちを繰り広げるボンバーマン。キサマら、それでも人間か……（あ、人間じゃないのか……）。やっぱ仲間割れはマズイよなっ、盛本。だれがナマハゲだよ、バーロー！

1500MAC

『ワルキューレの伝説』

今月のおまえは死ね！

もしワルキューレがイボンヌだったら、みんなぜったいクソゲーというだろう

兵庫県　貯金箱

大きなお世話だ、ばかやろー！　木村だって、神の子のマントやすてきなドレスを着て戦いたいぞ。ナムコさん、イボンヌ木村のキャラでゲーム作ってくださいよ。Hゲームでもいいからさ、あふ♡

1000MAC

こんなコピーはいらな～～い!!

ウケねらいか、単なる大ボケか、はたまたイヤがらせか……。無言電話ならぬ無言ハガキが送られてきたのである！　差し出し人は、広島県の"EINSTEIN"。『ラストハルマゲドン』とゲーム名だけ書いて、あとは白紙。なに考えてんだよ、おめーはっ！　あぶりだしかと思って、思わずライターの火にかざしてしまったぜ！

"EINSTEIN"よ、いくつだかしらんが、まだボケるには早すぎるぞ。いまからでも遅くない、ちゃんと続きを書いて送ってきなさ～い！

今月のまとめ

今月は、にがお絵コーナーがワイドになったおかげで、コピーを4つしか紹介できなかった。ひじょーに残念である。それにしても、最近のにがお絵の投稿はスゴイ！　数もスゴイが、絵もスゴイ！　コピーのほうは、ちょいと押され気味だ。みんな、がんばってちょーよ！

ところで木村は、この前、腹をこわして病院に行った。すると、なんと医者から検便を命じられてしまったのだ！　うーむ、久しぶりだぞ。だが、ゲリしてんのに検便できるんだろーか？

グーンとワイドなにがお絵コーナー

どーでもいいけど、醜いよな！

なーにが「グーンとワイドな」だよっ！　だれがワイドにしてくれって頼んだよ。ジョーダンじゃねーぞ、プリプリ。まずは"TOMCAT"、「フッ……」ってのはなんだよ、笑ったぞ。"放送禁止男"の関取は、胸の★マークがグ～ね。"マッサージ"のイボンヌ地蔵、「バーン、バーン」って擬音が迫力だ。こんなのが夜、家に来たら恐いぞ。"マリモブラック"のイボンヌダルマは、半開きの唇がセクシー（なワケねーだろっ）。それから"スカンチ"、木村の胸はこんなにタレてねーぞ！　"アルアル教教祖さま"の「イボンヌの横顔」は……こりゃ「チンコロねーちゃん」だよ（知らないかな、昔の漫画だし……）。"マッドギア"の人面花は、お部屋に飾ってみたい気もするぞ。そして、"ダメおやじ"のイボまる子ちゃん。うわ～、木村の小さいときにそっくりだ～！



⬆兵庫県／TOMCAT　何の因果で……。500 MAC。



⬆岩手県／放送禁止男　出ベソだったのか。400MAC。



⬆群馬県／スカンチ　好きにしたかないよ。400MAC。



⬆広島県／アルアル教教祖さま　400 MAC進呈する。



⬆大阪府／マッサージ　カサ地蔵か？400 MAC。



⬆北海道／マリモブラック　あっぷっぷー！　400MAC。

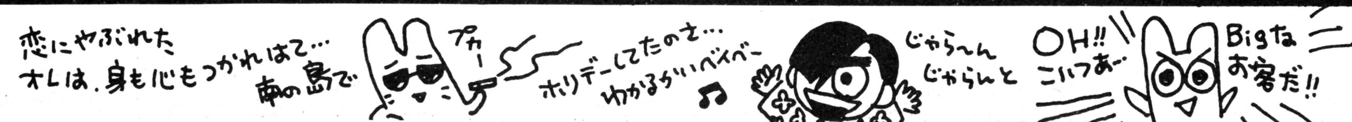


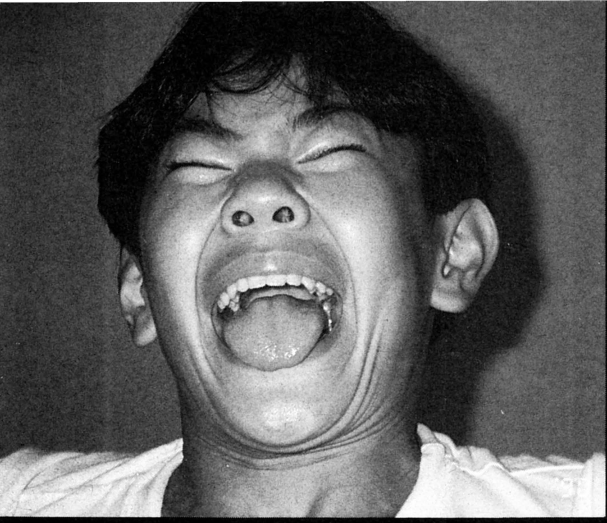
⬆沖縄県／マッドギア　富士額がいっぱい。400MAC。



⬆青森県／ダメおやじ　パッパパラリラ。400 MAC。

※群馬県のスカンチ、至急本名を知らせてこい！　MACが送れないぞ。





×今月のチャンプ×

⬆東京都／タコ入道　鼻の穴の奥までよ～く見えているところがスバラシイ！　豪快なまぬけづらって本当にいいもんですねえ。

まぬけづらさんいらっしゃ〜い

こんだけ勢揃いすると、ハッキリ言って気色悪い

SPECIAL！



輝け!! 第１回「まぬけづらさんいらっしゃーい」スペシャルだぞ（第2回はないかもしれないけど）。今月は総勢11人のまぬけづらが揃い踏み。アッパレアッパレ！

さっそくチャンプの発表だ。"タコ入道"が送ってきた友人Aくんの写真に決定!!　顔全体に力が入っていい。2000MACを贈る。今月はスペシャルだから、準チャンプも決めるぞ。それは"イボンヌうんち"のおやじだ。武闘派っぽい顔のナイスガイに、1200MAC。怖そうなおやじだよな。

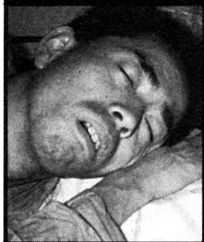
その他の人々の中では"イボンヌJR"と"米造"のまぬけづらが気に入った。それぞれ800MAC進呈する。"球太郎"の父親は「息がとても、臭い。それに15分あれば熟睡できる」そうだ。写真が載ったお祝いにエチケット歯みがきでもプレゼントしなさい。500MAC。上目づかいの少女は"貯金箱"の投稿。500MACだ。小学校の入学記念写真を送ってきたのは佐藤。かわいいから、500MAC。そして、洗濯バサミで鼻をつまんでる"会員番号4989"にも、500MACを贈る。洗濯バサミって痛くないのか？　何を考えてるんだか。ラストは"喜島だゾーン"の妹のへちゃむくれ写真。500MAC。

今月の準チャンプ



⬆愛知県／イボンヌうんち「オレサマのおやじだーっ、どうか載せてちょっ」というコメントつき。P・Nがヤバイぞ。

その他のまぬけづらさんたち大集合



⬆群馬県／球太郎　無邪気な寝顔だなあ。



⬆兵庫県／貯金箱　恨みがましい目つき。



⬆北海道／佐藤晃彦　小１のときのぼく。



⬆広島県／米造　修学旅行のときの写真。



⬆山口県／イボンヌJR　額にシワが！



⬆兵庫県／会員番号4989　ヘンな顔!!

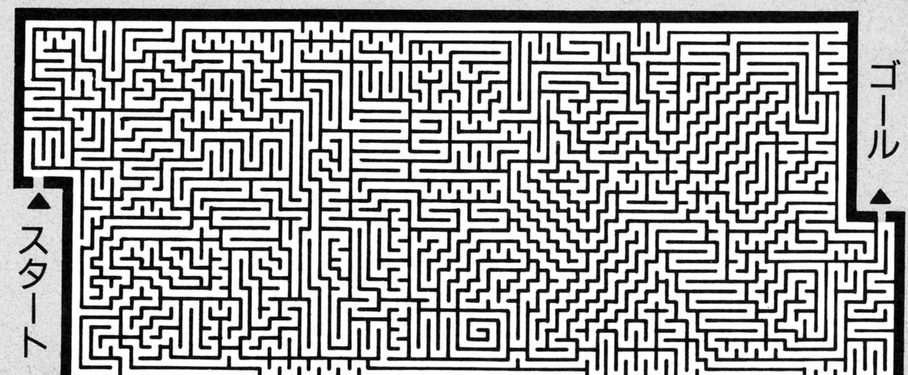


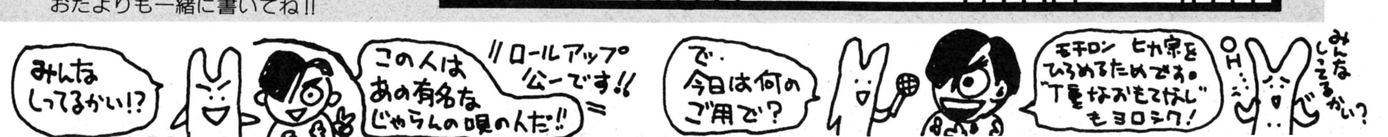
⬆奈良県／喜島だゾーン　妹の写真です。

クイズの花園

お年玉がわりにクイズで一山当てちゃおう！

迷路クイズ第３弾。スタートからゴールまで迷路をちゃんとたどると、アラ不思議！　ある言葉が現れちゃう。その言葉をハガキに書いて送ってね♡　正解者の中から５名様にそれぞれ2000MACを送ります。締切りは１月10日必着。おたよりも一緒に書いてね!!





天声珍語(てんせいちんご)

今年もギャハハハハと笑えるようなハラヒリホロヘレな珍語を待つ

仏(ほとけ)の顔もサンドバック　意味／仏のようにおとなしいといじめられるということ。相撲用語でいう"かわいがる"ってやつだね。（兵庫県／キャラバン）400MAC進呈。

防(ぼう)弱婦人　意味／チカンに遭いやすい女の人のこと。"傍若無人（本当の意味がわかるか?）"の変形。（宮城県／勝負師箕川）400MACをあげるぜ。

七(なな)転び矢吹ジョー　意味／転ぶたびに強くなること。（千葉県／マックス）「立て、立つんだ、ジョー!」丹下のオヤッさんの声が聞こえてきそうだな。400MAC。

危(き)機一髪　意味／波平さんがピンチということ。（埼玉県／勝好ん）オバQなら危機三髪か？ 400MACだ。

仏(ブッ)陀もおだてりゃ木に登る　意味／偉い人だっておだてにゃ弱い！（三重県／その眼エッチ！）ブタと仏陀を一緒にして、このバチ当たりめが!! とにかく400MAC。

早(はや)起きは三文の徳光和夫のズームイン朝　意味／昔は早起きすると、徳光の顔が見られたもんじゃよ。今は福留功男になってしもうたがのう。（富山県／にこるそん）時がたつのは早いのう。400MACじゃよ。



新コーナー イヌボン木村の馬鹿P.N(ペンネーム)を探せ!

「コピ天」のボンボンイヌボンがお相手いたしますっ!



そーゆーワケで、木村の新コーナー誕生である。ネタはイマイチだが、ペンネームがバカバカしくて笑わせてくれるキミ、このコーナーで名前だけでも紹介してやるから感謝しろ。ついでにMACもあげちゃうぞ。

さて、栄光の第1回馬鹿PNは、**静岡県**の"**引っ越しは引っ越しのサカイ・プリーズ**"。ナメとんのか、おまえは！　同様のノリでは**神奈川県**の"**第三紳士服**"。いつもバーゲンばっかやってそうだな。**滋賀県**の"**熱湯宮尾園**"とゆーのもスゴイ。とても熱そーだぞ、アヂヂヂ！　それから**福岡県**の"**ライスと春巻丼**"ってのはなんだ？　おめーは中華定食かっ。**群馬県**の"**イッツ・エロス**"、**新潟県**の"**釜釜権田郎丸**"、激しく意味不明だあっ。おまえらみーんなまとめて100MACやるぞ！

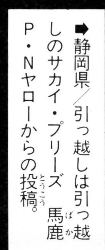
似てるンです。

トレパン姿のイボンヌ木村登場!?



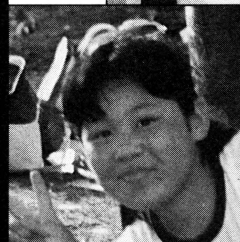
⬆秋田県／竜頭　切れ長の目と口もとが似てるよな。「海辺で拾った犬」だそーだ。

⬅玉置浩二（安全地帯）



⬅木村太郎

➡静岡県／引っ越しは引っ越しのサカイ・プリーズ　馬鹿P・Nヤローからの投稿。



⬅イボンヌ木村

➡千葉県／セクシーターザン　アゴの線とか、顔の輪郭が似てるような気がするぞ！

またもや犬の写真が送られてきた。前回はラッキィ池田だったが、今回は安全地帯の玉置浩二似の犬。ふんい気出してるから、1500MACだ！　顔だけじゃなくて声まで似てたら、万国ビックリショーもんなのに、残念だなー。「ぼくのクラスで1ば〰〰んブスの写真です。あの有名なイボンヌに似てるではあ〜りませんか!!」だって。けっこうかわいいじゃないの。おまえ見る目がないな！　600MACだ。木村太郎似の父親写真には、400MACを贈ろう。

1月号クイズ当選者発表！

新春スペシャルの正解は、「プログラミング」でした。下記の5名に2000MACを送っちゃう♡（敬称略）森裕治（神奈川県）、小沢成一郎（山梨県）、小笠原崇道（宮城県）、進孝晴（岡山県）、藤松達詞（愛知県）





イラスト/盛本康成、杉山真理、今わ野Q太郎　クイズ作成/草野公平

おたより募集中!

新コーナー「ナゾの館」で写真を募集中だ。身の回りにある不思議なもの、ヘンな物体、ワケがわからない看板などの写真を送ってほしい(写真は返却しません)。他のコーナーの投稿も待つ!!

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「いくパラ」○○係
※住所(郵便番号)、名前は必ず書くこと!!



郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マルカツ 勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント②」係行

あなたの希望する商品名は？	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他（　　）
あなたはPCエンジンを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　月頃）　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　月頃）　○をつけてください
あなたはPCエンジンGTを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　月頃）　○をつけてください

住所　〒

☎　（　　）

性別	男・女
年齢・学年	歳　　年
職業（学校名）	

氏名

●応募方法は22ページを見てね。

〈キリトリ線〉

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
MARUKATSU電光石火	1	達人道場／バスティール	16
特報／テンゲン新作情報	2	達人道場／対戦ゲーム特集	17
NEW SOFT TIMES	3	おとなのおもちゃ箱／ワラビー!!	18
カダッシュ	4	お買物ガイド	19
チャンピオンレスラー	5	天外余興II	20
オーバーライド	6	ソフトヒットチャート	21
ジャッキー・チェン	7	PC移植市況月報	22
誌上ゲーム／ガイナウォーズ	8	お毒味チャート	23
SFノベル／サイバーナイト	9	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	24
メディアミクスインフォメーション	10	MAC	25
GMおっかけ最前線	11	NEW SOFT TIMES 延長戦	26
ゲームデザイナー虎の穴	12	タイムスケジュール	27
PCIAハード情報局	13	クレクレタコラ	28
読者ページ／いくいくパラダイス	14	付録①／桃太郎伝説II㊮攻略本	29
裏技的達人	15	付録②／'91年アーケードカレンダー	30

●P146の“TIME Schedule”のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いてください。

●あなたは㊍PCエンジンを毎月購読していますか？　またこの雑誌をいつ購入しましたか？

1．毎月購入している　2．ときどき購入している

3．その他（　　　　　　　　　　　）　購入日　　月　　日

●あなたはスーパーファミコンを持っていますか？

1．持っている　2．持っていない　3．いらない

4．買う予定がある（　　月頃）

〈キリトリ線〉

ゲーム達人



裏技的達人……………………96
達人道場その1
バスティール……………………104
達人道場その2
対戦ゲーム特集……………………108
大人のおもちゃ箱
ワラビー!!……………………111

イラスト／今わ野Q太郎



年末年始に贈る裏技31本!!

今月も、話題の『らんま½』のビジュアルデバッグ&面セレ技や、『エアロブラスターズ』の大技8本超特集、『ボンバーマン』のかくれキャラ3体発見など、よりどりみどりの大騒ぎだ!!

マークの見方

マーク	MAC	円
特上	3000MAC	5000円
松	2500MAC	4000円
竹	2000MAC	3000円
梅	1500MAC	2000円
草	1000MAC	1000円
雑草（おこぼれ技）	500MAC	500円

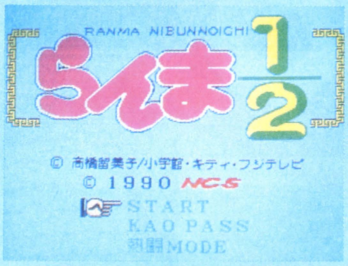
特上

らんま½

東京都　田代章夫くん

ビジュアルデバッグ&ステージセレクト！

『らんま½』の大技が早くも登場！　タイトル画面でコマンドを入力すれば、ビジュアルデバッグ&ステージセレクト画面が出現！　だけど、コマンド入力のタイミングが意外とムズいので、成功するまで何度も入力してね。ビジュアルデバッグモードは、ゲーム中のビジュアルシーンが見たいときに見られる、ファンにはたまらないモードだぞ。ステージセレクトモードは、ステージ1－1から、ステージ7－2まで全35ステージの中から好きなところを選んでプレイできるんだ。選んだステージをクリアしても、次には進めないぞ。練習気分でプレイしてね。



➡タイトルでコマンド入力！成功するまで根気よく！

コマンド

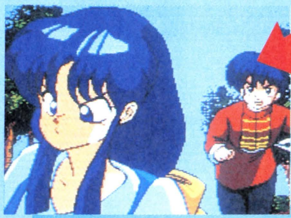
Ⅱと上を同時に押し、次にセレクトと下を同時に押す



⬅これがッ、これがッ、ビジュアルデバッグ&ステージセレクトモードだーッ！

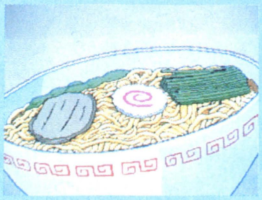
いつでも見れる！どこでも行ける！

⬇見たかったあのシーンが、感動の名場面が、いつでも楽しめるぞ！





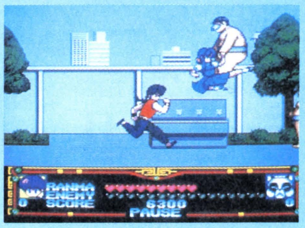
⬅ステージセレクトで好きなステージをプレイしよう。



➡あぁッ、おいしそうなラーメン！　うまそ〜！



⬅こんなアイキャッチも見ることができるんだ。



⬅高速スクロールステージだってもちろん楽しめるぞッ！

コンティニュー増殖&サウンドテスト！

特上　神奈川県　広瀬昭志くん

アーケード版『エア・バスター』よりムズカしい『エアロブラスターズ』のコンティニュー増殖技が見つかったぞっ！　タイトル画面でコマンドを入力すればOK！　方向キーでコンティニュークレジットを設定できるんだ。セレクトを押せばサウンドテストも楽しめるぞ。



⬅エンブレムが超イカすタイトルでコマンド入力。

コマンド
方向キーの右を3回押してセレクト



➡コマンド入力後、画面右下に「CREDIT」の表示が！



➡方向キーの上下でコンティニューのクレジットを設定しよう。

⬇コンティニュー増殖画面で、セレクトを押せば「SOUND」と表示され、サウンドテストになるぞ。



すべての曲が聞けるサウンドテストもあるぞ

『エアロブラスターズ』特集だ！

地獄のハードモードと天国のイージーモード！

特上　福岡県　佐藤秀城くん

上の「コンティニュー&サウンドテスト」コマンドを入力した後、さらにコマンドを入力すると、『エアロブラスターズ』のハード、イージーの両モードがプレイできるようになるんだ。ハードモードは敵がさらにカタく、さらに強くなった。いうならばマニアむけの難度設定。イージーモードは敵も弱く、敵弾の速度も遅いので、STG初心者でも十分に楽しめるぞ。



⬆コンティニュー増殖画面で、それぞれのコマンドを入力してね。

ハードモード

コマンド
方向キーの左上とセレクトを同時に押す



⬅コマンドを入力すると、エンブレムの赤い部分が黄色になるぞ。地獄のハードバトルが始まる！



➡『エアロ』の2周めがコマンドひとつでプレイできる！　しかしカタいなァ、この敵（破壊不可能!?）。

イージーモード

コマンド
方向キーの右下とセレクトを同時に押す



⬅コマンド入力ははけっこうシビア。エンブレムの色が変わるまで何度も入力してね。絶対できるから！



➡イージーの欠点!?　弾が遅すぎて、すぐに画面内に弾がタマってしまう（笑）のだ。



実用的な技からハマリ技まで『エ

特上 フェイズセレクトで好きな面からいってみよ〜！

福島県　緑川剛くん

好きな面からスタートできるフェイズセレクトを紹介しよう！　P.97の「コンティニュー&サウンドテスト」画面で、右のプレイしたい面のコマンドを入力すればOKだ。しかも「コンティニュー」、「ハード&イージーモード」と組みあわせて使うことができるから、"イージーモードの最終面からコンティニュー９回設定でスタート"なぁんてコトもできちゃうんだ！　コイツは使えるぞ〜。

コマンド

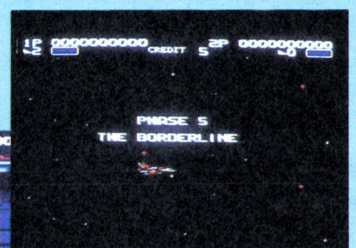
Ⅰを10回押してセレクト→２面
Ⅰを11回押してセレクト→３面
Ⅰを12回押してセレクト→４面
Ⅰを13回押してセレクト→５面
Ⅰを14回押してセレクト→６面



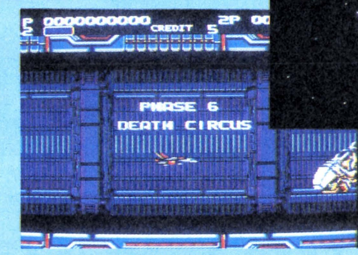
⬅上のコマンドの中から選んで、コマンドを入力してラン！



➡Ⅰを12回押してセレクト。ランを押せば4面・アウトオブグラビティ！



➡5面・ザ　ボーダーライン！　この面は画面の左上が比較的安全だぞ。



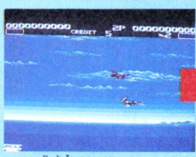
⬅最終面・デスサーカス！　イージー＋コンティニュー９回ならクリアできるかも!?

好きなフェイズからスタート！

梅 コンティニューバグの悲劇

兵庫県　のぶおくん

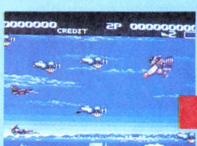
２人用・デュアルスクランブルを選んでゲームスタート。お互いにやられまくって、コンティニューをムダ使い(?)しよう。そして、コンティニューのクレジットが残り１個のときに、２人同時にゲームオーバーになり、同時にランを押そう。なぜか１クレジットで２人とも復活できるぞ。しかし……!?



⬆２人用でスタート。わざとやられよう。



⬆次々にやられて、クレジットをへらす。



⬆クレジット表示がバグって２人とも復活！



⬆しかしッ！　最後の１機がやられるとゲームは暴走！　最悪の場合にはリセットも効かない。

竹 S・B・Fはこう使え！

埼玉県　アビリオンくん

スーパーブラスターフラッシュは、お互いの息があっていないとできない、超シビアな技だ。しかし、この技をカンタンに使える方法があるぞ。２人ともブラスターメーターがフルの状態でポーズをかけて、Ⅰを離してポーズを解除すればいいのだ。



⬆デュアルスクランブル！　２人用で始めよう。



⬇２人ともブラスターメーターにパワーをチャージ。



⬆２人のブラスターメーターがフルチャージになったら、ポーズをかけよう。



⬇ポーズを解除すればスーパーブラスターフラッシュが炸裂。

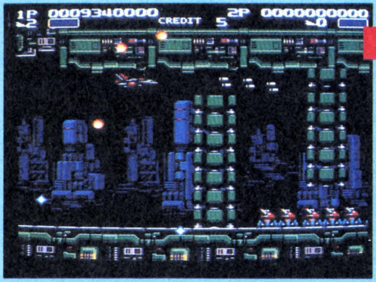
アロブラスターズ』裏技超特集



2面の最大の難関は壁抜けで突破しよう！

滋賀県　久島毅士くん

とってもテクニカルなステージ構成の2面・メカナイズド　ケイブ。高速スクロールのハイスピードエリアもムズいけど、それ以上にムズい（と思われる）、通称"壁"エリアをカンタンに突破できる"抜け道"があるんだ。写真を参考にしてね。



⬆2面最大の難所、"壁"。自機のコントロールと、ブラスターフラッシュのタイミングがカギ。



⬅これは通常の"壁"の抜け方。ちょっとした油断が死に直結する！



➡じつは、"2つめの壁"のココが"抜け道"になっているぞ。



⬆難関突破！　位置がけっこうビミョウなので、何回か練習してコツをつかもう。



2種類の攻略法で3面ボスをやっつけろ！

兵庫県　小林和志くん／愛知県　白井健三くん

成層圏でブラスターズを待ちうける、3面ボス・ビットステーション！　本体からのプラズマショットと6個のビットが放つビーム、強力な追尾レーザーなどで攻めてくるこの強敵を完全攻略！　自機の装備とテクにあわせて攻略できるぞ！



⬅ビットステーションの2WAY攻略法だ！

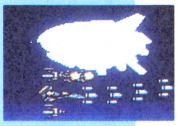
その①

⬇サイドを装備してビットをすべて破壊。



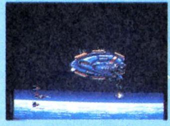


⬅真下でサイドを当て、ショットで攻撃。

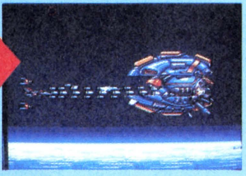


⬆ボスにぶつからないように注意！

その②



⬆ビットを1個だけ残してから……。



⬅ビットを残したまま本体のみを攻撃！

⬇時間はかかるけど安全だぞ。

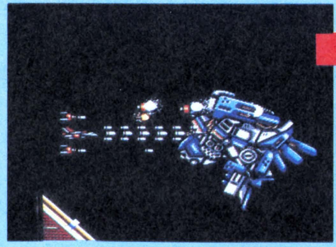




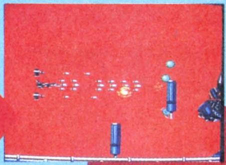
5面ボスの意外な安全地帯を発見したよっ！

東京都　瑞原螢くん

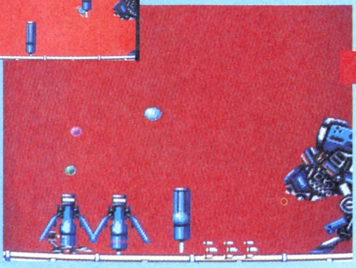
ファイティングスピリットむき出しで攻撃してくる5面ボス・タイルボンバーに意外な安全地帯があったぞ。カラーボール発射筒のつけ根の部分が、じつは安全地帯だ。ここにいれば、カラーボールと炸裂弾に当たらないので楽に戦えるぞ。



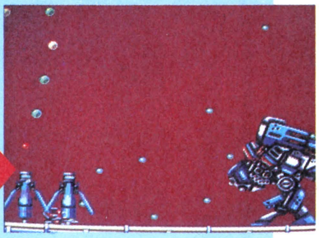
⬆コイツが5面ボス・タイルボンバーだ！ヤツと戦うときは、サイドを装備しよう。



⬅次々とカラーボール発射筒を出すタイルボンバー。ここはあわてずに……。



➡発射筒のつけ根の部分へ行こう。なぜか当たり判定がないのだ！



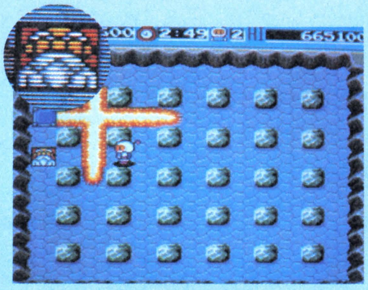
⬆しかも、ここにいれば弾にも当たらない！　これならタイルボンバーにも楽勝、かな。

ボンバーマン

東京都　爆弾猿くん

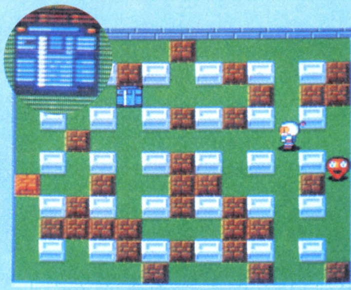
3つのかくれキャラでスコアUP！

『ボンバーマン』のかくれキャラを発見したので紹介しよう。今回はとりあえず3つ紹介するけど、ほかにもかくされていそうなので、さがしてみてね。どのかくれキャラも、出現させるのはムズいけど、がんばってみよう。



博士

⬆111110点　最後に壊したブロックの下に、出口があるときに出現。



スーパーグラフィックス

⬆39800点　ブロックを壊さずにすべての敵を倒すと出現。注意してプレイすればカンタン。



コアグラフィックス

⬆24800点　ゲームスタート直後から、3分間出現場所で停止していれば出現。ほとんど運！

アヴェンジャー

東京都　BUZZくん

でかした！　フルオプション&無敵コマンド発見

１面からイキナリすべての装備がそろってしまう技があるぞ。『アヴェンジャー』をクリアしたときに出てくる「URDL 2 ULDR1」という意味深なメッセージをおぼえているかな？　じつは、コレがコマンドなんだ。タイトル画面で入力すると、スタート時からすべての武器が使えるようになるぞ。しかし、それだけじゃない！　このコマンドをタイトル画面で2回入力すると、すべての装備がそろった上に無敵になってしまうんだ！　ただし、障害物には効かないよ。



⬆タイトル画面でコマンドを入力してからランを押すのだ。

コマンド

上、右、下、左、Ⅱ、上、左、下、右、Ⅰの順に押す



⬆１面からすべての武器・オプション兵器が使えるのだ！



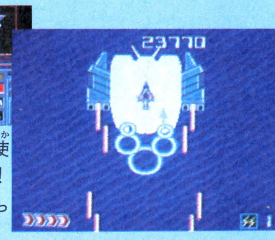
⬆１面からレーザー、ガンポッド、バリアを装備！

コマンド

上、右、下、左、Ⅱ、上、左、下、右、Ⅰを2回入力する



⬆すべての武器が使えて、さらに無敵！



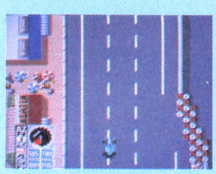
➡無敵でも障害物や壁には効かないぞ。

F1サーカス

千葉県　大山尊之くん

スーパー外道技でモナコグランプリを制覇!?

モナコ本選で１周めのトンネル手前の、赤い表示が出るコーナーの途中でマシンを止めよう。後続が多重クラッシュをおこし、リタイアしてしまうぞ！



⬆周回数は16か38周ぐらいと多めにとろう。できれば１位スタートが望ましい。



⬅そして、このコーナーで待ちかまえるのだ。すると……!?



⬆ドカドカッと大クラッシュ！　みんなどんどんリタイアだーッ！



⬇強敵をリタイアさせれば勝ったも同然。

特上

クロスワイバー

東京都　中沢健一くん

サウンド&コンティニューUP&ライフMAX

『クロスワイバー』のかくしモードを3つ紹介しよう。まずミュージックモード。これはゲーム中のすべてのBGMが聞ける、いわゆるサウンドテスト。次にコンティニュー増殖。たった3回しかできなかったコンティニューが、9回もできるようになるぞ。初心者にはありがたいね。

ミュージックモード

コマンド

Ⅱ、Ⅰの順に押す

➡コマンドを入力すると、ミュージックモードに。



⬇好きなときに好きな曲を聞こう！

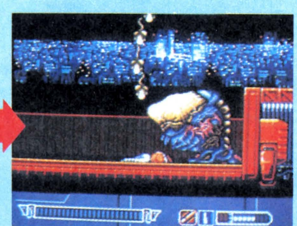


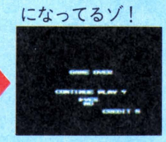
➡タイトルでコマンド入力後に、「ピン」と鳴ったらランを押そう。

コンティニューUP

コマンド

上、下、左、右の順に押す





⬅やられたッ！　残りのコンティニュー回数は!?

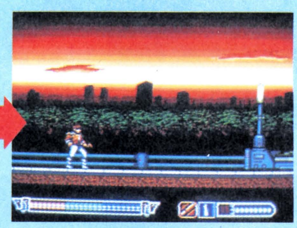
⬇ちゃ〜んと9回になってるゾ！

そして、ライフMAXモード！　なんとゲームスタート時から、主人公の体力ゲージが最大になっているんだ。これならすぐに変身できるから、まさに楽勝だね。どのモードも、タイトル画面でそれぞれのコマンドを入力すればOKだよ。

ライフMAX

コマンド

下、左、上、右の順に押す





⬅おおッスタート時からライフが最大ではないかッ！

⬇そんなワケで変身しま〜す！

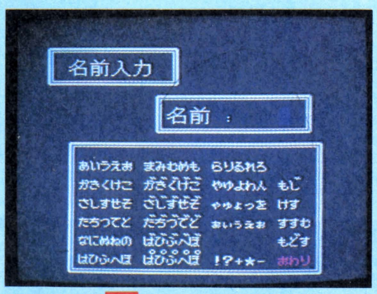
梅

サイバーナイト

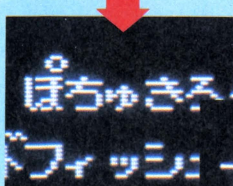
変な名前をつけられる

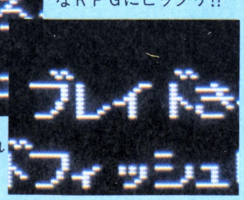
東京都　うずらくん

主人公の名前を入力するときに、何も入れずにスタートすると、勝手に名前をつけられてしまうんだ。名前は、とんきん、みけ、みやたん、しんや、げっぴー、こらっ！、ブレイド、ガンナク、ぽちゅ、などの中からランダムで決定されるぞ。名前を決めるのにななやんだら、この技を使うといいかもよ。



⬅主人公の名前を、何も入力せずに「おわり」を選んでスタートすると…。





⬇この名前ならサイバーなRPGにピッタリ!?

⬆こんな名前をつけられた。ちょっとイマイチ。

ケケ

桃太郎活劇

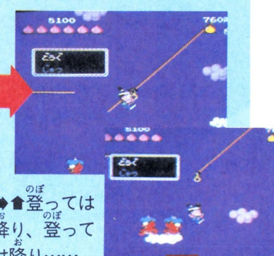
鬼！　鬼！　鬼！　技！

徳島県　左野場尾一くん

かんたんモードで、2面のつり革のところまで行く。3つめのつり革を下りたところにいる鬼の頭にのり、ジャンプして4つめのつり革につかまろう。スクロールして鬼が画面から消えた直後に、Ⅰを押して下に落ちると、なぜか鬼が一匹増えるぞ



⬆ここで下りて、4つめのつり革に飛びうつる。



➡⬆登っては降り、登っては降り……。



➡ず〜っとくり返していけば、鬼がジャンジャン増える、増える！



不思議の夢のアリス

埼玉県　青空のぼるくん

アリスの裏技、いっぱい教えてあげるね！

かわいいアリスの、ちょっとハード（かなりハード？）な大冒険『不思議の夢のアリス』の裏技をドーンと紹介しよう。タイトルで、それぞれのコマンドを入力すればOKだよ。少しでも先の面へ進みたい人は、10回コンティニューか、10人スタートのコマンドでプレイ！　じっくり曲を聞きたい人はサウンドモニターで楽しんでね♪



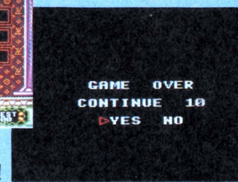
⬆タイトル画面でコマンドを入力！　「ピョロン」と音が鳴ればコマンドの入力は成功だよっ。

コマンド

Ⅰ、左、下、下、セレクト、右、下、右と押す



⬆どっしぇ〜ッ！　やられちゃった〜！



⬅10回もコンティニューできるから大丈夫！

コマンド

右、左、Ⅱ、右、左、右、Ⅰ、上と押す

➡計10人のストックでゲームスタート！





⬆ひとりぐらいやられてもへっちゃら！

コマンド

Ⅱ、右、Ⅰ、右、Ⅰ、下、右、右と押す



⬆コマンド入力後にこの画面が出るぞ。



⬅方向キーの上下でSE、左右でBGM選曲。



桃太郎活劇

秋田県　アミーゴ寺橋くん

すべてのエンディングが見られるぞ！

12月号で、かんたんモードのエンディングパスワードを紹介したけど、今月はすべてのモード（かんたん、ふつう、むずかし、ゲロゲロ）のエンディングパスワードを紹介しちゃいましょう！　タイトルで「つづき」を選んで、それぞれのパスワードを入力してね。

パスワード

かんたんモード➡らきあまくさ
ふつうモード➡こちみたしよ
むずかしモード➡きゆかたいと
ゲロゲロモード➡じうよしたすま



⬆かんたんモードとあまり変わらない、ふつうモードのエンディングがこれだ！

⬇自力で見た人は何人いるのだろうか？　ゲロゲロモードのエンディングだ！



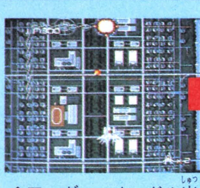


ファイナルブラスター

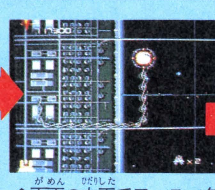
神奈川県　F.モンキーくん

3面ボス　アーヴァ・オードルの安全地帯です！

ちょっとてごわい3面のボス　アーヴァ・オードルの安全地帯を発見！　場所は画面の左下だ！　ここにいて、ボスが手前にきたら、フェニックスブラスターで攻撃しよう。



⬆アーヴァ・オードル出現！　画面左下へ急げ！



⬆画面の左下でフェニックスブラスターを発射準備。

⬇タイミングよくフェニックスブラスターを発射！





⬅早めに勝負をつけないと、安全地帯でも危険だヨ。

ケケ

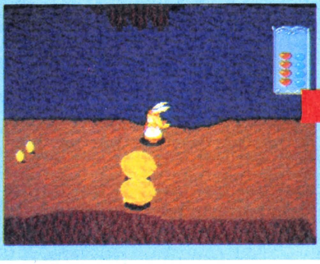
ワルキューレの伝説

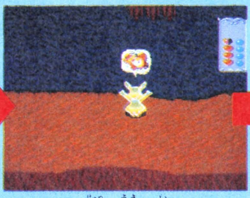
兵庫県　リトルウイングくん

トレント&フライドリルの超バグ・ゲロゲロ技！

「なむこなむこなむこなむC」と入力してゲームスタート。2面の特定の場所（写真を参考にしてね）で"FLYの術"を使うと、キャラクターがバグるぞ。

➡2面のココ（左へ行くとシーザスがいる道）から……。





⬆FLYの術で上へ行こう。もちろん、シーザスを倒さずにね。



⬆上へ行くと、なんだありゃ？　フライドリルかァ!?

⬇さらに上へ行くと、ゲロゲロにバグったトレントが待ってるゾ！



梅

エアロブラスターズ

コッカーの安全地帯！

兵庫県　G・スネークくん

3面で出てくる、ザコのくせに死ぬほどカタいイヤなヤツ・コッカーの安全地帯は画面左上！　ここでサイドかレッドミサイルを装備していれば完ペキだぞ。



⬅コッカーの集団は2回出てくるけど、ここなら大丈夫だよ。

草

地獄めぐり

魔結界を破壊しよう

滋賀県　ゲームマニアくん

右の写真の位置にある墓をこわすと無敵の鏡が出る。鏡をとり魔結界に体当たりするんだ。



⬆鏡が出た！　とったら引き返そう。



⬅無敵中に突っ込んでアイテムをとろう。

梅

ダイハード

デバッグモードです

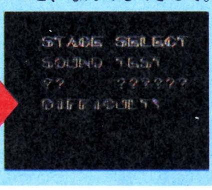
神奈川県　神田狼くん

タイトル画面で右のコマンドを入力すると、デバッグモードになるぞ。

コマンド

上2回、左3回、
下1回、ラン

⬇面セレ、難度設定など、なんでもできるぞ。



梅

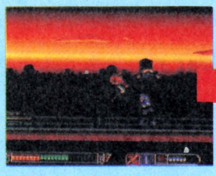
クロスワイバー

何度もアイテムが取れるゾ

東京都　ひびのくん

アイテムをとったら1画面分戻り、ふたたび前進するとアイテムが復活だ。

⬅アイテムをとったら左へスクロール。



⬇戻ればふたたびアイテムがあるぞ！



松

大旋風

タテ画面モードだよっ

千葉県　セクシーくん

①ボタンを押しながら電源を入れると、アーケード感覚のタテ画面モードになるぞ。リセットをかけるといつもの横長の画面になってしまうので注意してねっ。



⬅タテスクロールSTGはタテ画面モードでプレイしたい。

キミの裏技が頼りなのです

見つけたらすぐ出そう！　裏技のハガキ！

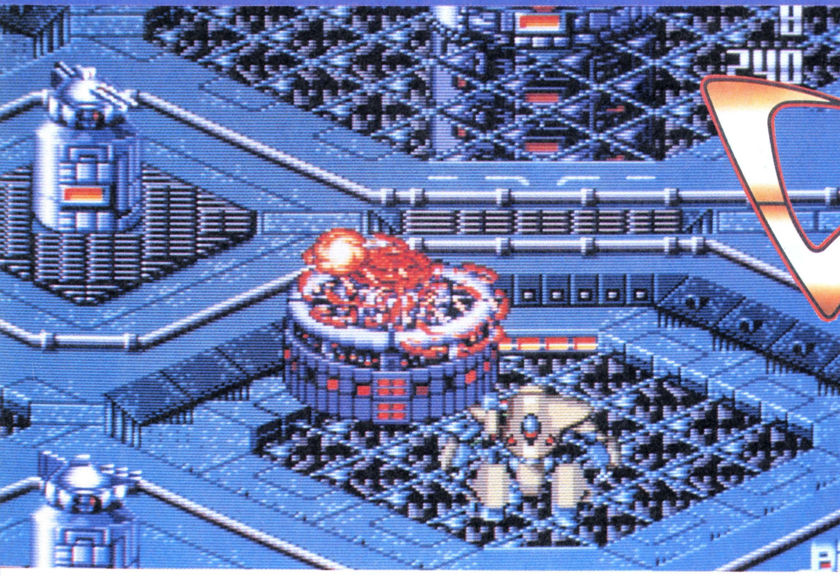
「あっ、これ裏技じゃん」と思ったら、ハガキ1枚に技のやり方をひとつだけとキミの住所、氏名、電話番号を書いて、下の住所へすぐに送ってくれ。他誌に載っている技の二重投稿は絶対にダメだぞ。キミのハガキが作るコーナーだ。すぐに出そう。

■あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン　ウラワザ係

達人道場 その1

いよいよラスト近くを攻略!!



バスティール VASTEEL

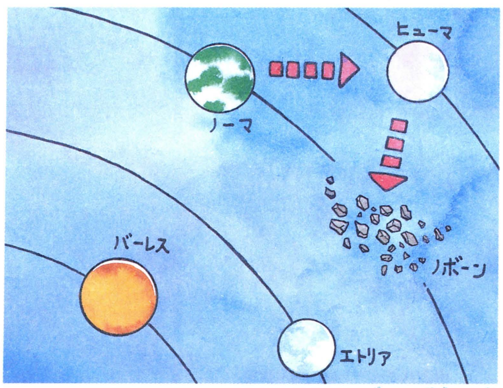
ヒューマン／発売中／¥6,500　SLG

バスティール系解放を目指す革命軍の戦いも、いよいよ正規軍の目前までせまった。しかし『バスティール』のシナリオモードの本当の面白さは、ここからなのだ。正規軍もいままでのように、あっさりと負けてはくれない。本当の勝負はここからだ。

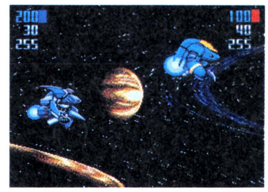
革命軍の進攻続く!! ノボーン小惑星群はどちらの手に!?

ノーマ、ヒューマと快進撃をつづけてきた革命軍だったが、ノボーン小惑星群攻略作戦から、革命軍の弱点であるMC生産技術の低さが目立ってくる。しかし、ここを押さえれば正規軍の本拠地であるビローズは近い。まだ正規軍側はたいした作戦を立ててはこないので、じっくりと時間をかけて攻めていけば大丈夫だ。

とにかくノボーンでの戦いは、マップが大きく、宇宙気流などの障害物も多い。どうしても時間のかかるシナリオなのだ。RPGのような感じで、マメにセーブをしていった方がいいだろう。



⬅革命軍の進攻ルート。ノーマを出発し、ヒューマ、そしてノボーン小惑星群へと進攻している。



⬅宇宙気流を使って敵を撃破するのもいい。



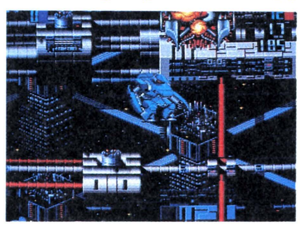
⬅「ここを押さえればこの戦争は勝てる！」

ノボーン攻略の要はM・リフライヤーだ!!

さっきも少し触れたけど、ノボーンでの戦いは自軍にこれといった強力なMCがないので、ちょっとつらい戦いになる。先行試作型のL・ヴァインはあるが、まだ生産できないので、やられてしまったらそれまで。そこでおススメのMCが、M・リフライヤーだ。低コストで造ることができるし、機動性も高い。都市や工場の攻略に絶大な威力を発揮するぞ。弾薬の数も多いので補給もあまり必要がないからうれしいね。ノボーンでは、これだけ造っていればOK！



⬆M・リフライヤーの情報を見ている。いかに安く造れるかがわかるハズ。



⬆リフライヤーはキャノンの位置が右寄りなので、都市を攻略しやすいのだ。



⬆機動性が高いので、ほとんどの敵と互角以上にわたりあうことができる。

輸送機をうまく使おう

宇宙は広い。ノボーン1などの大きいマップは特にそうだが、いかに速く移動するかが勝負の決め手となる。今回紹介したM・リフライヤーも移動力が低いので、速さをキープするには輸送機をうまく使いたい。

COM側は輸送機にMCを積む戦術をとらないので、こちらは有利に相手の都市に攻めこむことができる。また、輸送機は安いので使い捨てにしよう。MCを降ろした後は、敵にぶつけてしまうといいぞ。



⬆こういうふうにフォーメーションを組んでおいて生産したMCを積む。



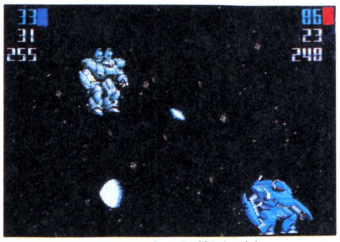
⬆輸送機が着いた所からMCがさらに遠くに行く。こうすると安全だ。

  イラスト／立神洋子

ノボーン小惑星・エリア2での戦い！

ノボーン2

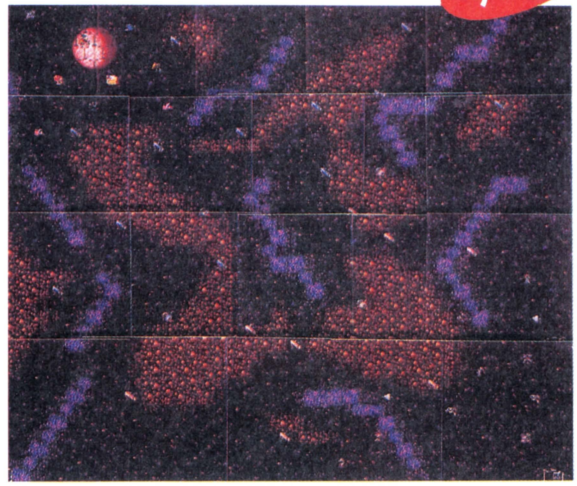
ノボーン小惑星帯最後のエリアである。例によって、アステロイドと宇宙気流が両軍の動きを妨げている。革命軍側には先行試作型の宇宙用MC、L・ヴァインが配備されている



⬆宇宙での戦いでは、機動力の高いMCによるヒット＆アウェイ戦法が有効だ。

が、生産することはできない。で、このエリアも、輸送機を使った電撃作戦を行えば、わりと簡単に勝つことができるはずだ。

注意する点といえば、マップ全体の動きを正確につかんでおくこと。つねに敵のMCや戦艦がどこにいるかを考えて作戦を立てよう。さもないとMCを積んだままの輸送機が破壊されたりするぞ。もうひとつの注意点は敵の戦艦だ。早めに破壊しておかないと、思わぬ被害を受けることがある。一度沈めてしまえば、あまり生産してこないので安心だ。



⬅ノボーン2のマップ中央にあるアステロイドが邪魔をする。右上方と左下方から二手に分かれて攻めていくといいだろう。

宇宙気流を越えて…革命軍ジナールへ

ジナールS

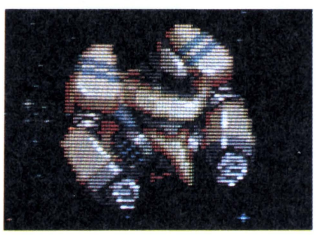
ノボーンでの戦いに勝つと、水の惑星エリトアでの戦いに入る。エリトア攻略作戦が終了すると、このジナールのエリア攻略になる。

正規軍の前線基地ともいえるジナールにはノボーン、エリトアの残存兵力が集結しており、敵の攻撃も一段と激しくなってくる。

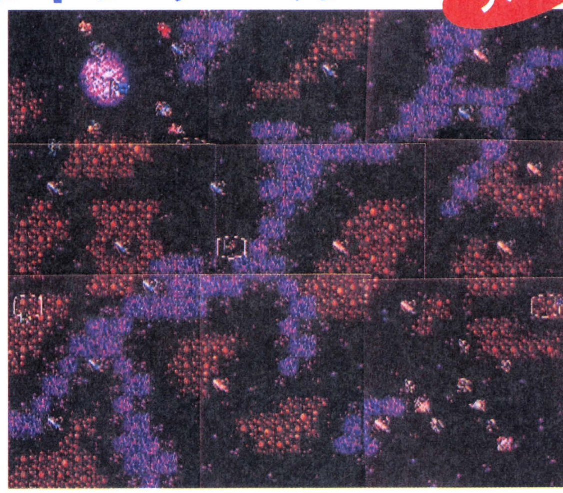
このジナールのSエリアからL・ヴァインの生産が可能になるが、正規軍もMCのウィザードを配備してくるので油断できない。さらに、このシナリオから、敵は戦艦を使って攻撃してくる。正規軍の



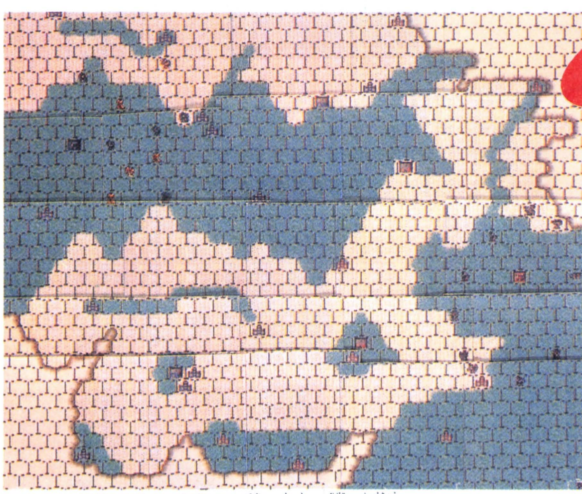
⬅「ここまでくれば、理想の達成まであと一歩だ」我々の



⬅正規軍のはウィザードの先行試作型が配備されている。



⬅中心に宇宙気流がある。左側からこちらの軍を進めていくといいだろう。敵は右上から攻めてくることが多いので迎撃せよ。



ジナール1

⬆平地と砂漠が中心の地形だ。敵の都市は左に集中しているので、そちらの方から攻めてゆくといいだろう。敵は中心から右上にかけて攻めてくることが多いので、迎撃部隊を編成しておくと確実に勝つことができる。

戦艦とこちらのMCとの戦いではかなりツライ。安いMCをたくさんぶつけて沈めてしまうことと、敵の工業力を押さえてウィザードや戦艦を生産できないようにしてしまおう。あとはノボーンと同じ作戦で勝てるはず。



⬆砂漠戦で一番使えるMCはこのバイル。値ははるけど強い！

ブルーバ状態とは？

ブルーバ状態とは、経済力を極限まで押さえられた軍が、一番弱いMCブルーバしか生産できなくなってしまった状態を私がそう呼んでいるのだ。

特にコンピューター側はMCを数多く造ろうとするので、ブルーバ状態になりがちだ。

相手がこうなってしまえば勝ったも同然。このように、コンピューター側の思考のクセを利用してやると、早く勝つことができるというわけだ。キミもブルーバ状態を見つけだしてみよう。それが必勝法だ。

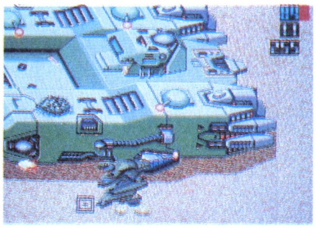


ジナールを制圧!!いよいよ敵の本拠地へ!!

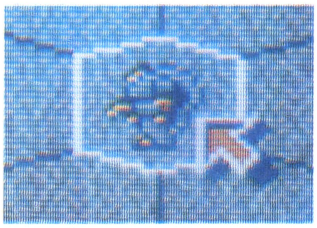
ジナール2

ジナールの3エリアめはかなり攻略しやすい。基本的に砂漠の地形なので、移動に時間がかかるという問題点はある。しかし宇宙に比べ、革命軍のMCの開発状況はほとんど完了しているので、有利に戦いを展開できるはずだ。

また正規軍側は、戦艦による掃討作戦を展開してくる。戦艦を何隻も造り、こちらのMCを次々と破壊しようとするのだ。戦艦の移動範囲は広いのでMCがつかまらないように注意しよう。都市や工場に入っていれば安全だ。



⬅正規軍が戦艦によるMC狩りを始めるぞ。注意しよう。



⬅革命軍にはリトラスが先行試作配備されている。



⬅この地形の場合、3方に分かれて進攻するしかない。まんべんなく強いMCを造って進めていく方がいいだろう。

バスティール系の主星ビローズに戦火上がる!

いよいよ正規軍の基地がある惑星ビローズの攻略だ。しかし、このシナリオからは相手もタダでは勝たせてはくれない。なにしろ正規軍は、最強のMC、バスティランと、戦艦クエス・カイゼスを配備しているのだ。とにかくシナリオ開始当初は、この2つのユニットを攻撃することに全力を集中しよう。

バスティランは都市の攻撃などで弱まった所を、強めのMCを何機も投入し叩くこと。

またクエス・カイゼスはブレンダーなどの安めのMCを何機もぶつけて沈めてしまおう。この2つのユニットへの集中攻撃と、都市の制圧を行っておく。一度相手の戦力が落ちてしまえば、いつものペースで戦略を展開していけるはず。マップが小さいので、そうなれば勝利は近いぞ。



⬅このエリアを押さえれば、ビローズへの進攻は容易に行えるのだ。



⬅正規軍の戦艦クエス・カイゼス。これに何機ものMCがやられる。

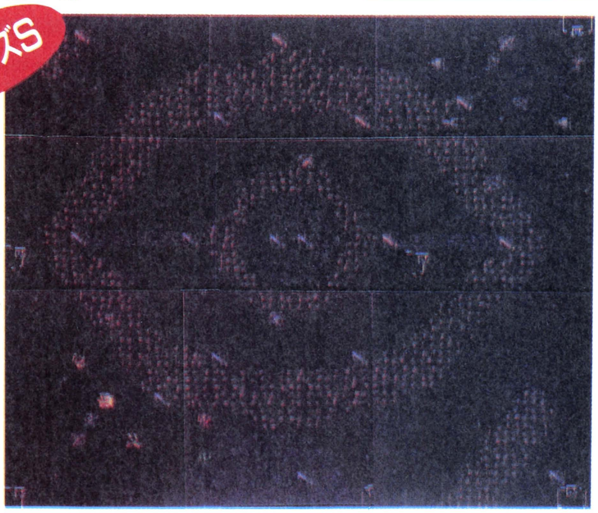


⬅ついに登場した正規軍の最強MCバスティラン。1機のみだが強大な力をもっているのだ。



➡対する革命軍もMCゼグハス試作型を配備。しかし、バスティランには遠く及ばないだろう。

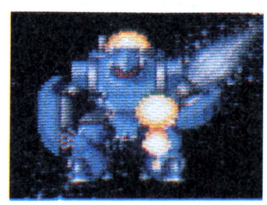
ビローズS



➡ビローズの制宙権を押さえるシナリオだ。せまいマップなので、すばやい動きが要求される。敵の動きと反対の方から攻めてゆくといいだろう。

MCのランチャーの位置

都市や工場をMCで攻略するときにポイントとなるのが、MCのメインアームがついているランチャーの部分だ。これには2種類あって、体の中心から出るタイプと、左右どちらかに寄っているタイプ。寄っているタイプは、敵のコアに対して死角に入ることができるので有利にコアを倒せる。逆に中心から弾が出るタイプは、うまく逃げながら攻撃する必要がある。以上の点をふまえてMCを選ぼう。



⬅リフライヤーは片側に寄っていて使いやすい。



⬅ゼグハスは中心にあるが、威力は強いので便利。

戦乱のバスティール系、戦いの行方は…？

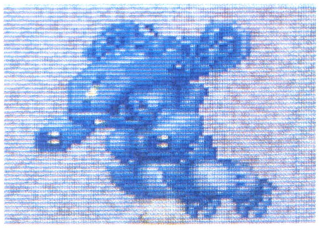
ビローズ1

惑星ビローズの制宙権を手にした革命軍は、いよいよビローズに降下した。正規軍の反撃も激しくなってくる。

ビローズのエリアSの次は地上戦のエリア1になる。ここもエリアSと同様、敵の作戦がかなり攻撃的になっている。戦艦によるMC狩りや、強めのMCによる基地攻略といった攻撃を受けることになる。こちらの作戦はネバリと根性！　敵をひとつずつ片づけていこう。時間をかければ勝てるエリアだ。敵の本拠まであと一歩！



⬅本星での戦いはバ・ザンなどの強いMCをうまく使おう。



⬅スレッダーなどの安くて強いシリーズも大いに使おう。



⬆水の多い地形だが、戦いは森林で行われることが多くなるだろう。輸送機を使って、水上での戦いをさけるようにしよう。

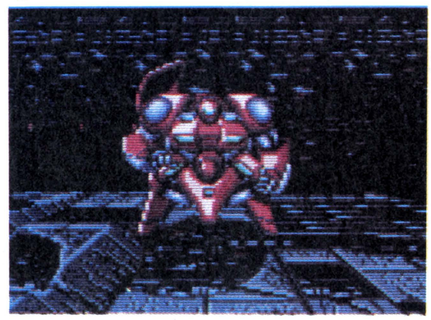
そしてファラシア兄弟の運命は…

バスティール系の悪政を正すため、兄に反旗を翻したステファン。そして弟の反乱に心を傷めるファリアル王。様々な星を舞台に、兵達の血を流した戦いも終わりを告げるときが来たのだ。

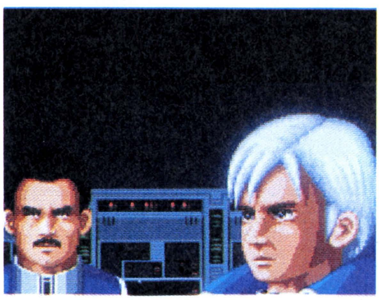
というわけで、『バスティール』のシナリオモードを革命軍側でプレイしてきたわけだが、どうだったろうか？　ただのSLGと違い、ステージごとにストーリーが展開されるので、それを見て楽しむためにプレイしてしまった感じさえある。もちろんSLGとしての完成度も高く、飽きることもない。このゲームは2種類のエンディングがあり、ステファンの反乱が失敗すると、ここで紹介したようなエンディングになる。革命軍が勝利したときのエンディングはキミの目で確かめてくれ。



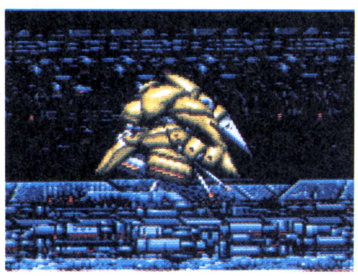
⬅戦いに負け、部下に別れを告げ、一人去ってゆくステファン。



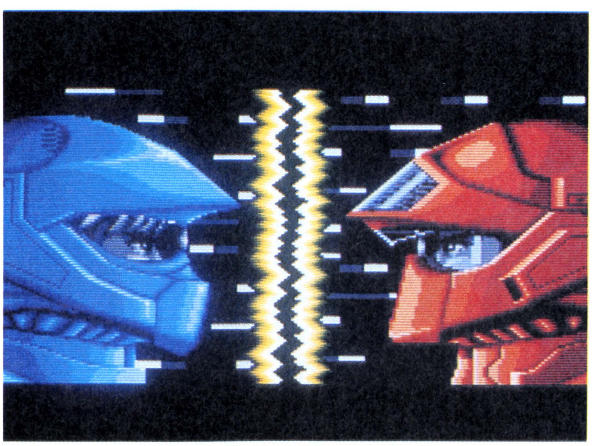
⬅ステファン専用のMCが待ちかまえていた。ステファンは兄を待っていたのだ。



⬅弟の反乱に心を痛めつつも、人々のためと、戦いに勝利したファリアル。



⬅革命軍の基地の中を進むファリアル専用のMC。その眼前に……。

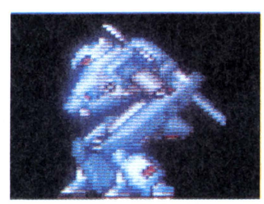


⬆死んでいった部下達へのせめてもの手向けにと兄に挑むステファン。ファリアルも人々のためにステファンの挑戦を受けて立つ。はたして決着は……。

『バスティール』を倍楽しむには！

『バスティール』は久々の本格SFシミュレーションゲームだ。このゲームの主役は何といってもMC達だ。敵軍の強力なMCに恐怖したり、自軍の安価なMCの意外な強さに喜んだりと、こんなゲームはそうそうない。そこで、このゲームの必勝法&倍楽しむ方法を教えよう。それは自分のお気に入りのMCを決めてしまうことだ。そうすれば、そのMCの力をフルに出してあげることができるようになるぞ。

ちなみに私のお気に入りは、バスティランとL・ヴァインなのだ。



⬅後半、意外な活躍を見せてくれるリフライヤー。



⬅白い機体と試作でもりあがるL・ヴァイン。

達人道場 その2



冬はコタツで対戦ゲーム！

さむ～い冬もホットに過ごせる対戦ゲーム目白押し!!

やっぱり、冬っていえばコタツでミカン。だけど、いくら寒いからといって、ボ～ッとテレビばかり見てたんじゃあ情ないね。ここは一発、友達を集めて対戦ゲームだ！　暖房がいらないほどアツクなれるぞ。

ボンバーマン

ボンバーマンが帰ってきた！ バトルモードはやめられないおもしろさ!!

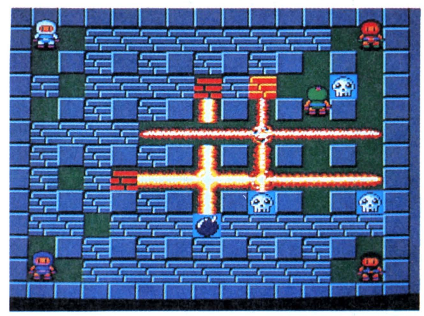
ハドソン／発売中／¥5,300／5人までプレイ可　ACT　2M　B·U

マルチタップで最大5人まででき、GTにも対応のPCエンジン版『ボンバーマン』のバトルモード。ファミコン版にもあったノーマルモードも楽しいけど、やっぱりなんといっても対戦がアツイ！　それはもうノーマルプレイがかすんじゃうほどだぞ。

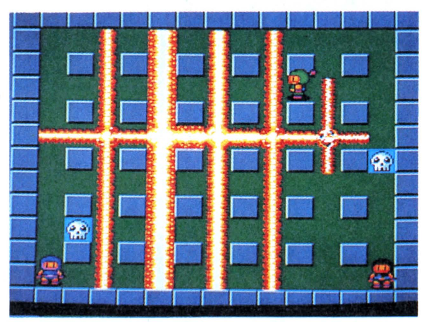
このバトルモードには2種類、ノーマルモードとドクロモードがあるんだ。ノーマルモードに登場するアイテムは、爆弾セット数UPと炎の長さUPだけ。この2つのアイテムを取って自分を強力にしつつ、対戦相手をやっつけるのだ。ゲームはシンプルだけどバカにしてはいけない。生き残るためにはかなりの先読みが必要なのだ。

ドクロモードでは加えて、ランダムな効果があるドクロマークアイテムが出る。

このアイテムは、一定の時間、爆弾を置きまくる、爆弾が置けない、足が速くなる、遅くなる、炎が小さくなる、の5種類がある。しかも、この効果は相手にタッチすることで伝染するのだ。このモードはかなり偶然性が高いから、友達とテクの差があってもOK！　よくできてるね。



⬅バトルモードは2人より3人、3人より4人と多いほうが絶対おもしろい。大勢で集まってワイワイやろう。



⬅炎がのびるアイテムを取り続けたら、こんなに強力になったぞ。でもこれじゃあ、自滅するかも？

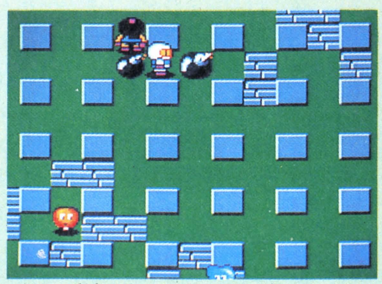


⬅アイテムを集めるのに夢中になっているところを見事にやられてしまった。この次はきっと……。

ワンポイント攻略テク

バトルモードは単純なだけに奥が深い。中でも基本となるのは相手を爆弾ではさみ込む作戦。つまり、相手が爆弾を置いた直後に逃げ道にこちらの爆弾を置く。これが決まるとじつに気持ちいいぞ。

ただ、ブロックが残っているうちは楽だけど、ゲームが追いかけっこになってくると難しくなる。常に相手を壁際に追い込むべし！



⬆相手が爆弾を置いた瞬間に逃げ道をふさごう。バトルモードでは一瞬の油断が命とりに。

イラスト／中野豪

チャンピオンレスラー
2人・4人プレイ可

プロレスは男と男の戦いだ タッグマッチで4倍楽しい！

タイトー／発売中／¥6,600 SPG 3M

この『チャンピオンレスラー』も対戦が楽しいゲームだ。シングルマッチだけじゃなく、タッグを組んで戦うこともできるところがうれしい。タッグマッチも2対2の4人プレイだけでなく、2対コンピュータモードもあっていろいろ遊べるんだ。

もちろん、登場するレスラーにはいろんなヤツがいる。それぞれ得意技があるから、お気に入りのレスラーで戦おうぜ。



←レスラーのグラフィックがなかなかそれっぽい。



←やっぱり技が決まった瞬間が最高だよね。

ワンポイント攻略テク

画面の上のパワーゲージに注目してほしい。技を決めるには方向キーを押してゲージにパワーをためるのだ。技から逃れるのにも重要だぞ。汗を流して勝利をつかめ！



←必死でパワーをためて決め技をねらうのだ。

SPIN PAIR
2人プレイ可

かわいい絵がチャーミング 新作パズルゲームなのだ！

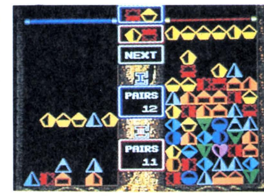
メディアリング／発売中／¥5,900 PZG 2M

『SPIN PAIR』は面白さとかわいさで目をひくパズルゲームの新作。落ちてくるキャラの、色がついている部分を同じ形で色がついていない部分に重ねて消していくのだ。落ちてくるキャラは2つの形のペア、だから1つ消しても、もう1つが残るっていうことが多いんだ。

対戦モードでは、3つ以上まとめて消すと相手に送りつけられる！ アセルぞ〜。



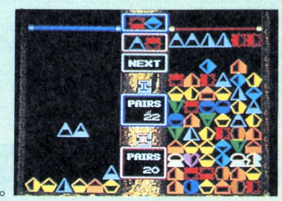
←こんなかわいい絵ならケンカにもならないよね。



←いっぺんにこんなに落ちてくる！ 激しいぞ。

ワンポイント攻略テク

『スピンペア』では、重ねて消えたキャラと同じ高さにある同形キャラも連鎖的に消えてくれるんだ。だから、まとめて消すには同じ形のキャラを横に並べるのが有効だね。



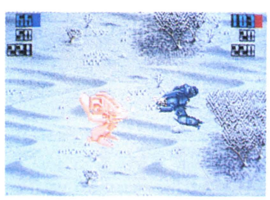
←まとめ消しで相手にキャラを送ってやるのだ！

バスティール
2人プレイ可

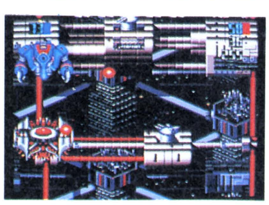
思考派のキミならコイツで決まりの本格派SLG！

ヒューマン／発売中／¥6,500 SLG

対戦ゲームといえば、シミュレーションゲームを忘れちゃいけないよね。『バスティール』はムーブ・クラッシャー（MC）とよばれる人型兵器を戦わせる本格SFシミュレーション。両軍で異なるMC、変化に富んだ数多いマップと、シミュレーションファン注目の硬派SLGだ。戦闘をコンピュータにまかせるモードもついてるから、アクションの苦手な人にもピッタリだ。



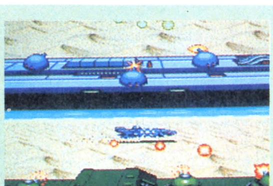
←戦闘はアクションシーンで解決、カッコイイぞ。



←これがコアだ。これを落として都市を占領する。

ワンポイント攻略テク

アクションシーンでの戦闘は劣勢を挽回するチャンスだ。早くコツを覚えよう。たとえば、戦艦同士の戦闘では自弾の命中を相手のウィンドウで確かめて戦うのがGOOD！



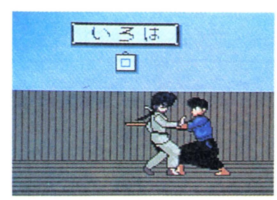
←戦艦同士での戦いは男のロマンだ！ 燃えるぜ。

らんま½
2人プレイ可

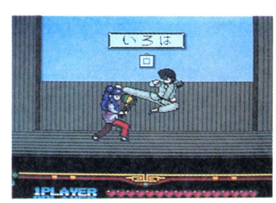
ご存じ『らんま½』好きなキャラクターで熱闘するのだ。

メサイヤ／発売中／¥6,800 ACT

大人気のコミックやアニメを原作に持つ『らんま½』。このゲームではうれしいことに乱馬や良牙、シャンプーといったおなじみのキャラクターが戦っちゃう熱闘モードが用意されているんだ。もちろん熱闘モードでは原作では見られないような組み合わせの対戦だってできちゃうし、キャラごとに違う必殺技だって楽しめちゃうのだ。お気に入りのキャラで楽しく遊ぶべし！



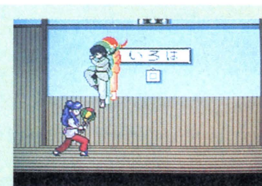
←熱闘モードの画面。3本勝負で対決するぞ。



←対シャンプー戦。女だと思ってなめるなよ。

ワンポイント攻略テク

とにかく必殺技をマスターしよう。2段ジャンプ＋Ⅱボタン＋方向キーを下に入れることでくり出せる。普通の攻撃にくらべてずっと効果があるんだ。練習しようぜ。



←これが必殺技だ！ なかなかキレイでしょ。

なつかしの名作対戦ゲーム!!

ひと口に対戦ゲームといっても、スポーツ、パズル、シミュレーション…本当にいろんな種類があるんだよね。というわけでいろんなゲームをど〜んと紹介しちゃおう。

スーパー桃太郎電鉄

ハドソン／¥5,800／４人までプレイ可

ETC 3M BU



⬆日本各地を旅して物件を買い、資産を次々とふやすのだ。

おなじみ桃太郎シリーズ、PCエンジン登場第１弾だね。それぞれが社長となって日本中をかけめぐり、大金持ちをめざすという内容。やっぱりゲームとはいえ「社長さん」と呼ばれるのは気持ちがいいぞ。恒例の女風呂だってもちろんかくされている。

パワーリーグIII

ハドソン／¥5,800／２・４人プレイ可

SPG 2M BU



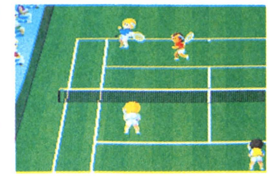
⬆まるっきりテレビで野球中継のノリでゲームは進むのだ。

もっともポピュラーな対戦ゲームといったら野球ゲームなんじゃないかな？『パワーリーグ』ってテレビの中継そのままっていう感じで、対戦にも熱が入るよね。ホームランを打ったときなんか「サイコー！」っていう感じ。いつも熱が入りすぎるんだよね。

プロテニスワールドコート

ナムコ／¥4,900／２・４人プレイ可

SPG 2M



⬆ボールの動きにあわせて画面が動く。スピーディーな感じだ。

やっぱり冬になると外で元気にスポーツとはなかなかいかないけど、『プロテニスワールドコート』ってそんなときにぴったりのゲームだと思うぞ。はげしくラリーの応酬をしたりして、遊び終わるとひと汗流した気分になるんだ。ちょっとムズいけどね。

ファイナルラップツイン

ナムコ／¥6,200／２人プレイ可

SPG 2M



⬆思わずのけぞりながら遊んでしまう。車酔いしちゃうかも。

アーケードの対戦ゲームの移植『ファイナルラップツイン』はなんといっても簡単な操作ではじめてでも楽しく遊べるおすすめレースゲームだ。スピード感があって、画面を上下に分割している狭さを感じさせない。オートマがあるのもGOODだね。

ネクタリス

ハドソン／¥5,800／２人プレイ可

SLG 3M



⬆戦闘はアニメーションで表示。地形などで戦闘に差がでるぞ。

シミュレーションゲームって１回のゲームにずいぶん時間がかかるから、遊ぶのにもけっこう決心がいるよね。でも『ネクタリス』ならひとつのマップが小さいから、いつでも気軽に遊べるぞ。だけど、内容は支援効果まである本格派。あなどれないぞ。

モトローダー

メサイヤ/¥5,200/５人までプレイ可

SPG 2M

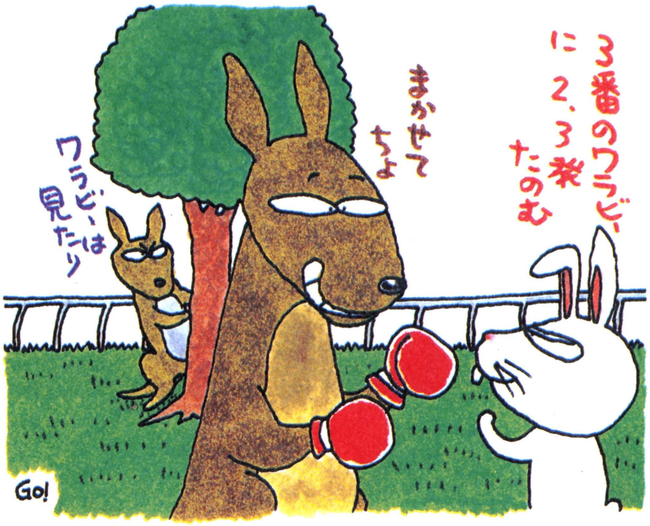


⬆遅い車は強制ワープさせられるぞ。燃料が減るから注意だ。

『モトローダー』はなんと（！）５人で遊べてしまうレーシングゲーム。このゲームに燃えた人は多いんじゃないかな？　レースで得た賞金で車をチューンナップし、８ヒートのレースを戦う。楽しいパーツがたくさんあってチューンにも熱が入るんだよね。

■PCエンジン対戦ゲームリスト

ゲーム名	メーカー名	価格
■２人プレイ可		
キックボール	メサイヤ	¥6,200
ザ・プロ野球	インテック	¥6,800
スーパーバレーボール	ビデオシステム	¥5,800
将棋　初段一直線	ホームデータ	¥6,700
ナグザットスタジアム	ナグザット	¥6,800
ネクタリス	ハドソン	¥5,800
パワーリーグII	ハドソン	¥5,800
ファイナルラップツイン	ナムコ	¥6,200
ブルファイト　リングの覇者	クリーム	¥6,300
熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	¥5,800
USAプロバスケットボール	エイコム	¥5,600
琉球	フェイス	¥5,400
ROMROMスタジアム	メサイヤ	¥6,200
■３人までプレイ可		
F１トリプルバトル	ヒューマン	¥6,300
パワーゴルフ	ハドソン	¥5,800
■４人までプレイ可		
ウイニングショット	データイースト	¥5,500
がんばれ！ゴルフボーイズ	メサイヤ	¥5,300
J.ニクラウス　ワールドゴルフツアー	ビクター音産	¥7,800
スーパーアルバトロス	日本テレネット	¥6,780
スーパー大戦略	マイクロキャビン	¥6,500
スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5,800
ナグザットオープン	ナグザット	¥6,300
パワーリーグIII	ハドソン	¥5,800
フォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,500
ファイヤープロレスリング　コンビネーションタッグ	ヒューマン	¥6,300
ブレイクイン	ナグザット	¥5,500
ワールドビーチバレー	I.G.S.	¥5,700
プロテニスワールドコート	ナムコ	¥4,900
■５人までプレイ可		
これがプロ野球 '90	インテック	¥5,800
モトローダー	メサイヤ	¥5,200
デコボコ伝説　走るワガマンマー	日本テレネット	¥6,780



おとなのおもちゃ箱

ワラビー!!

メサイヤ／発売中／¥6,500

ETC 3M B.U

ギャンブラーは電脳ワラビーの夢を見るか!?

これってタイトルでちょっと損してるよなあ。いきなり『ワラビー!!』なんて言われちゃっても、なんだなんだって感じでピンとこないし。私なんぞは埼玉県の蕨市のイメージがドバーッと浮かんできて、最初はどんなゲームだか見当もつかなかったもんね。

しかし、だ。ちょいとお兄さん、このゲームは結構遊べますぜ。わりと単純なゲームシステムにもかかわらず、つい熱くなってのめりこんでしまうから不思議なのだ。

で、その内容はっていうと、これが競馬(馬の代わりにワラビーという、競走用のカンガルーを使うんだけどね）なのであります。それも、純粋にギャンブルの面白さだけを味わってもらおうというのがコンセプト。当然、馬（ワラビー）や騎手を操作するなんて面倒なことはやんなくていいのだ。

プレイヤーに要求されるのは、あくまでもギャンブラーとしての資質。つまり、鋭敏な感覚と緻密な予想、大胆な度胸と二枚腰のネバリ……。私なんてこのゲームを3日やっただけで、もう目つきが異常に鋭くなっちゃったものね。

FOR ADULT ONLY

ゲームの方法はというと、まず予想新聞を買って読む。ただし、この新聞の評論家たちにはヘボもまざっているから、ソックリ信じきっちゃうと後で痛い目にあう。で、2人ほどいる予想屋に金を払って、その日の馬の調子を聞いてみる。これはかなり参考にはなるけど、決定的なものじゃない。となると、ここはやはり自分の目を信じるしかないってわけで、パドックまで足を運んで出走ワラビーの調子を見てみよう。おっ、あいつは元気がいいなとか、こいつは体調が悪そうだなとか自分なりの判断ができる。

そして最後に、そのレースのオッズ（賭け率のこと）を確認する。これが一番ワクワクするんだよなあ。いくら堅い本命でも、オッズが低ければギャンブルの醍醐味って味わえないものね。たまには大穴狙って、ドーンと勝負してみたいじゃありませんか。

てなわけでこのゲーム、耳慣れないタイトルだから、どうもピンとこないって人もいるかもしれない。でも、それはちともったいないぞ。最近似たようなゲームばかり氾濫している中で、この『ワラビー!!』はタイトル以上に中身はもっとユニークなのだ。

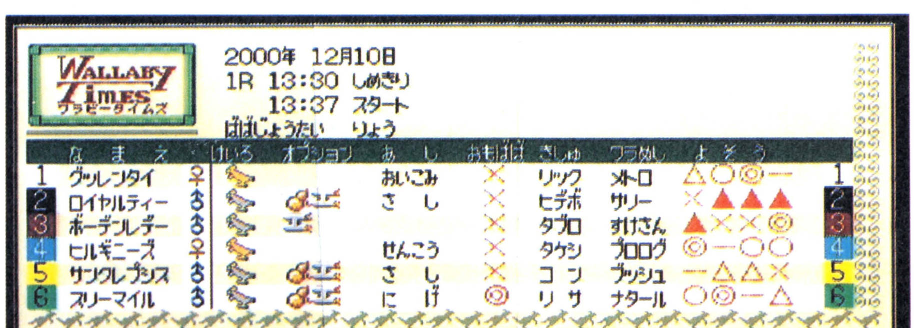
もち、バックアップメモリー対応ソフトだから、今後とも長～くつき合える1本になるはず。さあ、キミのギャンブラーとしての隠れた才能を発見してみない？　（小畑雄二）



⬆競技場入口わきで売っている予想ニンジン・リンゴ。これの裏には、次のレースの予想が書いてあるけど、アテにしすぎるのはどうかと思うぞ。



⬆パドックでは出走前のワラビーの状態を見ることができる。さあ、体調のいいワラビーを見抜け！　このあたりは本物の競馬とまったく同じ感覚なのだ。



⬆レース前に読む予想新聞だ。でも、本命・対抗がちょっとバラバラすぎるぞ。どうもヘボ評論家が多いようだ。



⬅走れ！　ブチ抜け！　レースはいつも手に汗握る迫真の展開を見せてくれるぞ。

年末年始も賢者の味方 豪華版

お買物ガイド

'90 12

•	•	•	•	•	•	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

'91 1

•	•	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	•	•

この季節、入ってくるお金も多いけど出ていくお金も多いよね。おまけにいろんな機種で魅力のあるゲームが出ているのでたいへんだ。PCエンジンのソフトも、できるだけ多くの情報を集めて、選んで買いたいね。

◆表の見方◆

各項目は5点満点で、標準が3点。数が多いほど、高いか、あるいは優れていることを示す。グラフィックは、RGBとビデオの両方の画面でチェック。操作性は基本的にパッドの操作に限った。オリジナリティーは、新しいアイデアがいかに使われているかを見た。

12/14 バイオレントソルジャー

I.G.S.　¥6,400　STG　3M

自機の先端を開閉することによってショットをコントロールする、新感覚の横スクロールSTG。操作感や、敵のカタさなどのバランスはいいが、いかんせんよくあるタイプの出来のいいSTGという域にとどまる。難易度は低めで誰にでも楽しめるが、欲を言えば他を圧倒するような強い個性が欲しかった。

- グラフィック 3
- 音楽・効果音 3
- 操作性 4
- オリジナリティー 3
- ゲームバランス 4
- 長く遊べる度 3

12/14 ワラビー!!

メサイヤ　¥6,500　ETC　3M　BU

カンガルーのような動物の競走にお金を賭けて勝負するギャンブルゲーム。ほとんど競馬なのだが、キャラのほのぼのとした雰囲気で独特のゲームになっている。1回のレースにちょっと手間がかかりすぎるのと、多人数で同時にできるモードがないのが残念。新しいタイプのゲームを探しているひとは注目しよう。

- グラフィック 3
- 音楽・効果音 3
- 操作性 3
- オリジナリティー 5
- ゲームバランス 4
- 長く遊べる度 4

12/21 アウトラン

NECアベニュー　¥7,200　SPG　4M

やっと出るのかというほど発表から発売まで時間のかかった、アーケードの移植作品。出来は悪くないが、アーケード版での売りがきょう体の動きとサウンドだった点を考えると、完璧に再現しない限り魅力に欠けるのもしかたないか。難易度は低く、それなりに楽しめるけど4Mにしてはクリアしてももの足りない。

- グラフィック 3
- 音楽・効果音 4
- 操作性 4
- オリジナリティー 3
- ゲームバランス 4
- 長く遊べる度 4

12/21 クロスワイバー

フェイス　¥6,780　ACT　4M

横スクロールのアクション『サイバークロス』の続編だが、前作よりはかなり難しくなっている。このゲームも含めて最近のフェイスのACTは難易度が非常に高く設定されているが、一定の基準があるということは、その難しさもゲームの要素のひとつということ。それを楽しめるという腕自慢のひとにはおすすめ。

- グラフィック 3
- 音楽・効果音 3
- 操作性 4
- オリジナリティー 3
- ゲームバランス 3
- 長く遊べる度 4

12/21 魔界プリンスドラぼっちゃん

ナグザット　¥6,700　ACT　3M

吸血鬼の子供が主人公のコミカルなACT。短いジャンプができない点がすこしなじめないが、操作性は悪くない。しかし、ゲームの目的や設定が完全な世界としてできあがっていないようで、いまひとつ熱中できない。キャラの魅力で売るのなら『PC原人』くらい大胆に、路線を突っ走ってほしかった。

- グラフィック 3
- 音楽・効果音 3
- 操作性 3
- オリジナリティー 3
- ゲームバランス 3
- 長く遊べる度 2



イラスト/星野由美子

12/21 天聖龍（セイントドラゴン）
エイコム　¥7,200　STG　4M

龍というか蛇のような尻尾のついた自機で戦う横スクロールSTG。難度がかなり高く（とくにボスがカタい）、どの面もすんなりとはクリアできない。同じパターンで何度もやられながら攻略パターンを見つけていくというタイプなので、腕自慢でかつ我慢強いひとでないと全面クリアは難しいだろう。

グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作性	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	3
長く遊べる度	3

12/22 桃太郎伝説II
ハドソン　¥7,200　RPG　6M　B・U

FC版『桃伝』、PCエンジン版『桃伝ターボ』のヒットシリーズの続編。おなじみの昔話とギャグを織り混ぜたストーリーに、豊富なイベントが絡むゴージャスなRPG。いつもながらの効果的な演出でまとまり、完成度も高い。シリーズのファンになら強くおすすめ。ただ今後マンネリにならないかがちょっと心配。

グラフィック	5
音楽・効果音	4
操作性	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	5
長く遊べる度	4

12/22 ULTRA BOX 第3号
ビクター音産　¥4,800　ETC　CD

CDロムマガジンも3作め。ここにきて第1号の制作時のノウハウや読者の声を生かせるようになり、充実してきたようだ。各コーナーがバラエティーに富んでいて、開けてビックリというのはあいかわらず。中では連載AVGの『クスト』が力作。CDロムのアニメーション（静止画も多いが）がかなり楽しめる。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作性	3
オリジナリティー	5
ゲームバランス	?
長く遊べる度	3

1/8 オーバーライド
データイースト　¥6,500　STG　2M

縦スクロールのSTG。ゲーム画面になって驚くのは、『イメージファイト』にあまりにも似ていること。でもゲーム自体にはそれほど共通点はない。こちらのほうが難易度は低く、演出がハデで初心者でも気軽に楽しめるようだ。

スカッとしたいときに遊ぶSTGとしては、『ガンヘッド』以来の太鼓判。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作性	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	5
長く遊べる度	4

1/18 カダッシュ
タイトー　¥6,600　RPG　3M

アーケードの人気A・RPGの移植版。剣と魔法の舞台設定が一般受けしそうだが、難度は高い。地道なレベル上げと慎重なプレイをしないとすぐ死んでしまうし、コンティニューもないのがきびしい。しかし4種類から選べるマイキャラの特徴をつかんで戦えばドラマチックな展開を楽しめるだろう。上級ゲーマー向き。

グラフィック	4
音楽・効果音	3
操作性	3
オリジナリティー	4
ゲームバランス	3
長く遊べる度	4

1/18 ジャッキー・チェン
ハドソン　¥6,500　ACT　4M

正統派のカンフーACTで主人公がジャッキー・チェンであるというもの。操作性やシステムなどACTとしてはかなり本格派だが、とにかくマップが長い。かなり頻繁に出るボーナスステージでコンティニュー回数を増やしていけばかなり先のほうまでいけるだろうけど、後半までに疲れてしまいそうなほどだ。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作性	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	4
長く遊べる度	3

1/25 S.C.I.
タイトー　¥7,200　SPG　4M

人気アーケードゲームの移植作。『チェイスH.Q.』に銃器類での攻撃が増えたもので、ハデだがその分大味なゲームになっているのがちょっと残念。ギアシフトがオートマのみだったり、逮捕後のビジュアルに変化が乏しかったりと注文をつけたい点もあるが、全体的によくできている。ただ難度は前作より高い。

グラフィック	4
音楽・効果音	3
操作性	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	3
長く遊べる度	4

1/25 GULCLIGHT−TDF2−
パック・イン・ビデオ　¥7,800　SLG　CD

パソコンのSLGの続編をCDロムで出したという一作。外宇宙からのモンスターを地球防衛軍が撃退するという感じの戦いは、戦略しだいで大きく変化する。CDロムのアクセスでいらいらすることはないが、逆にCDロムの特徴を生かしているかは疑問だ。でもSLGにしては気軽に遊べるし、難易度も適当だ。

グラフィック	3
音楽・効果音	4
操作性	3
オリジナリティー	3
ゲームバランス	3
長く遊べる度	4

ソーサリアン・ワールド!!

絶賛発売中

ドラゴンコミックス ソーサリアンシリーズ⑫

悪魔に魅いられた花

一本木 蛮・著
定価490円(税込)

風呂屋から
異世界ペンタウアへ
次元移動(スペーストリップ)!?



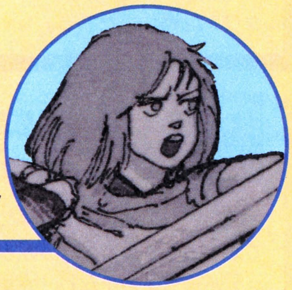
12月下旬発売

角川スニーカー文庫

ソーサリアン創世記

松枝蔵人・著
米田仁士・イラスト

一挙書き下し
を加え
ついに文庫化!!



ソーサリアンシリーズ12巻完結
12月中旬化粧箱セット発売!

新ソーサリアンシリーズ来春登場!!

Falcom　角川書店

オリジナルOVAビデオアニメ
魍魎戦記
MADARA
摩陀羅
ハイパー通信

第1回 オリジナル脚本(シナリオ)の魅力(みりょく)がいっぱい!!

'91年3月末発売される『マダラ』OVAの情報を先取りしてお届けしてしまうこのコーナー。まずは第1回目ということで、そのストーリーに迫ってみるぞ。

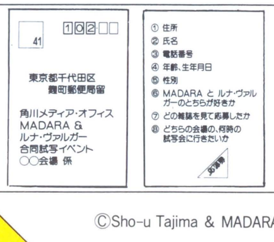
真王伝説が映像で新たに蘇える
摩陀羅(マダラ)の冒険と戦いそして愛…

枯れ果てた大地を旅する、摩陀羅と汰々羅(タタラ)。旅の途中で立ち寄った村で、彼らはつかの間の平和なひとときを過ごす。……が、そこへ突然現れた魍鬼たち！　摩陀羅(マダラ)たちの戦いにより魍鬼は撃退されるが、汰々羅(タタラ)は命を落とす。自らの生いたちを知らされ、打倒ミロク帝を誓う摩陀羅(マダラ)。彼とともに旅立つ、村の少女、麒麟(キリン)。そして、夏凰翔(カオス)や聖神邪たちと織りなす、コミック版とはひと味違う新しい運命の絆…。ビデオ版も見どころ満載だぞ!!



イベント情報(じょうほう)

『魍魎戦記 MADARA』と『魔獣戦士 ルナ・ヴァルガー』(秋津透 原作、角川スニーカー文庫)のOVA 3月20日同時発売を記念して、「合同試写イベント」を下記の日程で開催します。入場ご希望の方は、必ず左下の応募券をハガキに貼って、下の要領に従ってお申し込みください。抽選で合計3600名様をご招待します。締切は2月15日(必着)。なお、当選の発表は入場券の発送をもってかえさせていただきます。



東京会場：3月9日(土)　千代田区公会堂　①14時開演　②17時開演
▶交通＝地下鉄「九段下」駅下車、徒歩5分
大阪会場：3月3日(日)　御堂会館　①12時開演　②15時開演
▶交通＝地下鉄御堂筋線「本町」駅下車、徒歩2分
ゲスト：田島昭宇、マダラ役の山口勝平
秋津透、ルナ・ド・リズムベル役の富沢美智恵

応募券

大・好・評・発・売・中

天外魔境

A4変型　定価1400円（税込）



・ビデオ&ゲーム大集成・

辻野寅次郎描き下しポスター、活動写真館、設定絵図集をはじめ、広井王子の対談３番勝負、P.H.チャダの東方見聞録などなど、天外魔境の魅力とその秘密を満載!!

反響続々!!

いっきに読んで、すぐ数回読みかえしてしまう程、すごく感激です!!（神奈川県　桜田真弓さん）

とてもよかった。ファンにとっては宝の１つになった。（広島県　片岡優子さん）

フィルムストーリーもよかったけど、設定絵図集も見ているだけですごくワクワクしてきます。（広島県　岡田英治くん）

この本で「天外魔境」の全てが分かったような気がした。（鹿児島県　今村力也くん）

カラーのページが多くて、いろいろな㊙情報までのっていて、何度読んでもあきないし、絵もとてもカッコイイので感動しました。（横浜市　勝又佑くん）



小川範子の
おっこらせ日記（にっき）



範子の3年間の
想いがいっぱい
ちょっと恥ずかしい…

撮り下しカラーグラビア、カンペキデータ、対談（はた万次郎画伯）他

好評発売中
定価1200円〈税込〉
A５判



角川書店





興奮のステージがビデオに!!

こだわったら、ライブビデオになった！
ゲームミュージックの魅力の極致を、最高のアーチストの最高のステージで贈る、ファン必見のビデオが誕生!!

S.S.T. BAND & ZUNTATA



大好評につき 通信販売の延長決定！

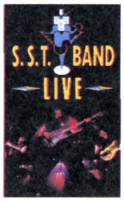
GMファン必携アイテム

ゲームミュージックフェスティバル'90



去年の８月25日、日本青年館のステージで激突したZUNTATAと、S.S.T. BAND。熱狂の〝ゲームミュージックフェス〞を収録した、ファンタスティックダイジェスト。　全14曲／ＶＨＳ／64分／5,800円(税、送料別)

S.S.T. BAND LIVE



〝AFTER BURNER〞をはじめ、数々のヒットナンバーで常にゲームミュージック界をリードしてきた、S.S.T. BAND。ＧＭバンドの最高峰に立つ彼らの最高のステージを、お届けします。全７曲／ＶＨＳ／46分／4,800円(税、送料込)

お申し込み見本(例)

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号 東京 0 165340
金額 4800
加入者名 ㈱角川メディア・オフィス
料金
(郵便番号□□-□□□)
払込人住所氏名
自分の住所
氏名
電話番号
備考
受付局日付印

〈ウラ〉

通信欄

S.S.T.BAND LIVE　1本

18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し（払い込み手数料は自分で支払ってください）、商品の代金を振り込んでください。

①あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけてください。

②通信欄にあなたの欲しい商品名、数量、そしてあなたの年齢を書いてください。

③振込先の口座番号は、**東京0-165340**。加入者名は、**㈱角川メディア・オフィス**

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後７日以内にご返品ください。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※商品は払い込みの確認後、２～３週間前後で配送いたします。

問い合わせ先

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷ＫＴビル　☎03-3221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　☎03-3221-9381

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
(株)ポニーキャニオン

第3回

天外余興II



広井王子総帥のおコトバ



バカモノーッ!!　総帥は激怒している！　すでにこのコーナーも3回めだというのに、あまりに投稿が少ないではないか！　しかたがないので今回からは、テーマを決めて募集することにした。もちろん採用者には豪華な特典も用意しているぞ。右下の募集要項をよく読んで、投稿に励むように！



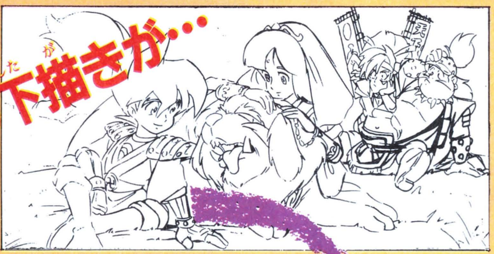
絵師・辻野寅次郎氏の制作現場を直撃!

『天外II』もいよいよグラフィック制作の段階に入り、今や寝るヒマもないのが絵師・辻野寅次郎氏。その忙しい氏が、なんと仕事の合間をぬって、(勝)PCのために新作イラストを描き上げてくれたぞ！　おまけに今回は、めったに見ることのできない下描きまで入手。制作現場の雰囲気を少しでも感じてくれれば幸いだ。さて、それでは気になる進行状況を直接辻野氏に語ってもらおう。

「えーどうもみなさん辻野です。今は、オープニングのアニメをやっています。メインキャラの紹介シーンが終わったところなんですが、中でもカブキが例によってドハデになってますから、ハドソンのグラフィックの人は大変なんじゃないかな？

　このあとエンディング、各イベント、敵キャラなんかのアニメもやらなきゃいけないから、まだまだ忙しいですね」。う～ん話だけでも大変そうだ。今回のイラストが、のんびりした感じになってるのは、その反動かも？

この下描きが…

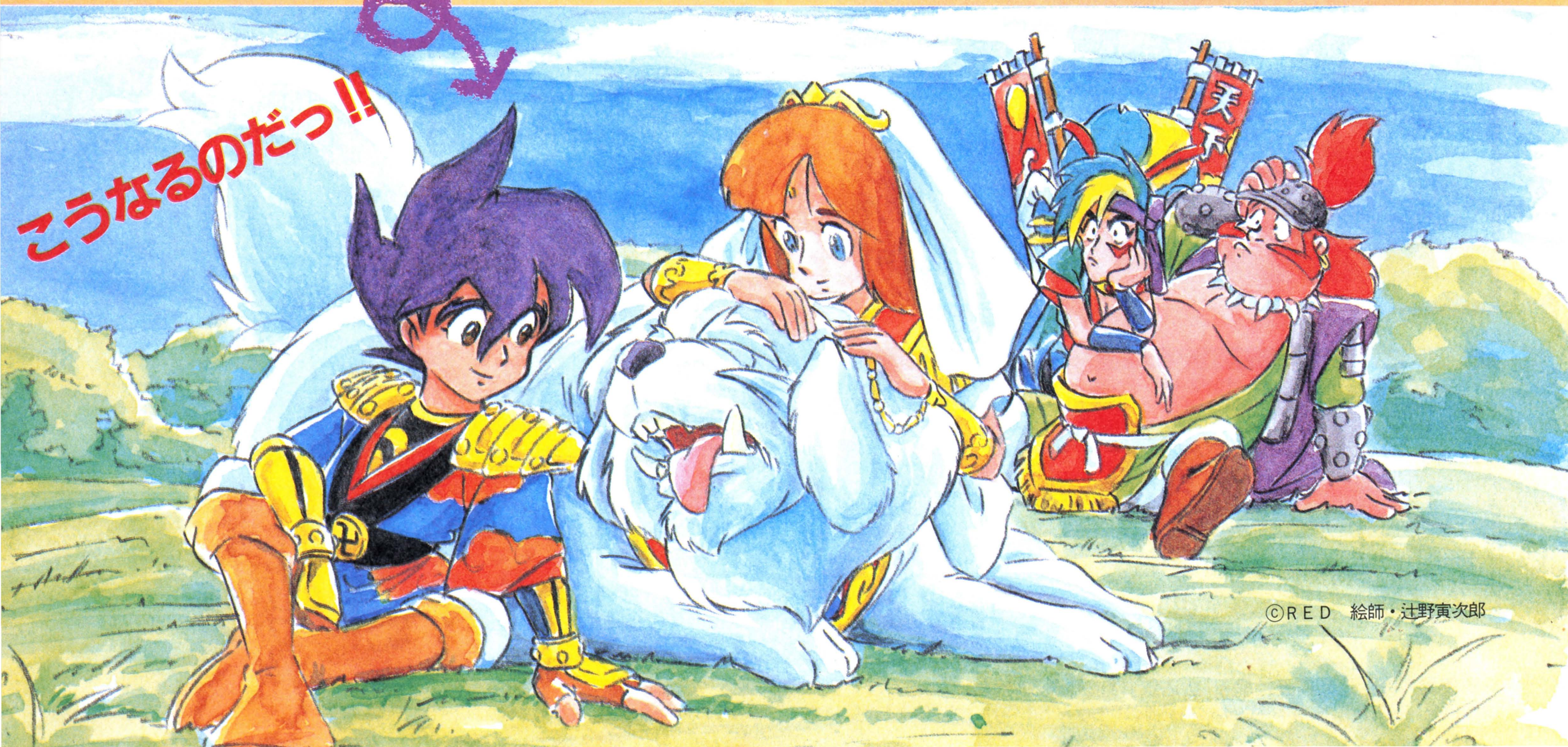




WORKING ROOM

←大公開！　これがRED内、辻野氏の部屋。卍丸もジライアもこの部屋から生まれたのだ。

こうなるのだっ!!



第2回 天外大紀行

現場100回、これがシナリオの基本？

文・桝田省治

今回、広島へ急に取材に行くことになったのは、実は次のような理由である。ここだけの話、とくに『天外Ⅱ』を買おうと思ってる人には、絶対秘密にしてほしいのだけど、シナリオの後半の超大イベントのひとつが広島のあたりに仕込んである！　ところが、そのイベントのすごさに、僕を含めてスタッフ全員が酔いしれてしまって、ふと気がつくと、シナリオ上のその前後の部分が、スカスカだったのであった!!…ということで、東京で資料を収集してみたのだけれど、大したネタが出てこない。どんどん時間は過ぎていく。ほとほと困り果てた僕は、「ええい、ままよ！」と新幹線に乗ってしまったのである。途中、姫路や岡山で降りて、本屋に駆け込み、片っ端から郷土史関係の資料を買いあさり、その場で宅配便を依頼するという作業を繰り返しつつ広島に着いたのが、もう、夜の７時。宿は、宮島の近くの温泉。当然、翌日は宮島へ渡る。

宮島、ご存じの通り、日本三景のひとつである。厳島神社、大鳥居など様式的に見て、例外的な処理がやたら目につく、謎の多い島である。とくに社殿が建つ以前のことは、島の歴史民族資料館へ足を運んでも詳しくはわからない。例えば有名な大鳥居をはじめとして、この島には島を囲むように７つの鳥居が建てられている。そのほとんどが海に向かって建っているのだ。古代は、島全体が信仰の対象だったらしいから、そういうスタイルが誕生したのだろうことは、想像できるものの、「海を参道としてしまえ」という発想は、凄絶である。日本では、他に類例を僕は知らない。昔も、Ｈ氏やＩ氏のように無茶な人はいたんだなと、ヘンな感心をしてしまった。（つづく）

耳より情報①：「カキは、Ｒのつく月」が常識とされているが、地元では、本当にうまいのは３月の「カキフライ」が常識らしい。





耳より情報②：できたてのモミジまんじゅうは、ホカホカしていておみやげでもらうモノより、約100倍おいしい。１個60円各店共通。

一応断っておこう！　カキの季節になるまで、広島取材に行かなかったのは、本当にタダの偶然でしかない！





耳より情報③：㈱古川商店のたい茶漬けとふぐ茶漬け。魚の身がまんまパックされて１食分ずつ売られています。おみやげにどうぞ！

岩崎啓真のこちら開発室

『イースⅠ・Ⅱ』完成２週間前に、チーフデザイナー・進藤くんの一晩分の仕事が吹き飛んでしまい、ぼくらはどうしたか？　答えは簡単。ハドソン名物「必殺徹夜作戦」に出たのです。一晩分の作業が消えたんだから、たった一晩徹夜すればなんとかなるわけです。これが彼の犠牲によりうまくいって、なんとか完成、といえる段階までやってきました。あとはデバッグだけですが、こいつはハンパじゃありません。恐怖のデバッガー軍団が、寄ってたかってプレイするのですが、これがとんでもなく、あっと驚く（つまり普通のプレイヤーなら絶対やらないような）プレイなのです。たとえば「ボスキャラと出会う瞬間にセレクトボタンを押してメニューを開ける」なんて、信じられないプレイをするのは当たり前。そしてソフトはついに完成へ…。

さあ書け、今描け、すぐに出せ!!

王子様のお部屋

というわけで、「何を書いたらいいかわからな〜い」というおバカの子たちのために、今月からテーマを決めるぞ！　①ＣＤロムでやりたいこんなゲーム。ＣＤならではのアイデアを盛り込んだゲームの企画。②描いてみました僕のマンガ。『天外』のキャラやスタッフをネタにしたマンガ・イラスト。以上を募集する。優秀作には特典として、ＲＥＤカンパニーに招待し、『天外Ⅱ』のテストプレイヤーに採用する（かも）！

寅のイラスト魔境

総帥のお達しにより、僕のコーナーもテーマを決めてイラストを募集しま〜す。第１回めのテーマは『天外Ⅱ』のオリジナル敵キャラ。凶悪そうなヤツから、おかしなヤツまでいろいろ考えて送ってください。優秀作にはサイン入り直筆イラストをあげちゃいます！

女王マキの贈りもの

先月号でうれしはずかしハイレグ姿を公開しちゃった女王マキよん。今月のアタシのプレゼントは桃太郎チームからせしめた、さくま先生のサイン入りの『桃伝Ⅱ』。マキ様の素晴らしさ美しさをほめたたえるお手紙をくれた方１名様にあげちゃうわん！

あて先　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷ＫＴビル　㈱PCエンジン編集部　天外余興Ⅱ　○○係

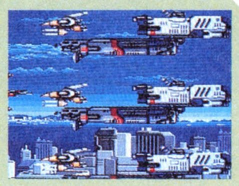
らん外余興　現在ＲＥＤカンパニーでは、まったく新しいファンタジー世界『蜃気楼帝国』を企画中!!　その先鋒として、'91年２月中旬、角川スニーカー文庫より広井王子総帥自らペンをとった小説『蜃気楼帝国―Ｉ～碧眼のアッシュ～』が発売されるのだ。『天外』ファンも要チェックだぞ!!

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

Soft Hit Chart ソフトヒットチャート

売り上げベスト10

『エアロ』緊急発進で1位!!



1 できが良ければSTGでも売れるってことが証明された(?)。アーケード版でも人気が高かったし、2人プレイができる点などがウケたみたいだ。でも後半はムズいよ〜。



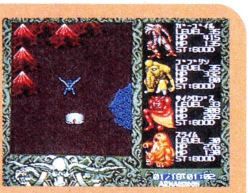
2 3月連続の1位は達成できなかったけど、あいかわらず広い層から支持を集めた。いろんな仕掛けやRPGの要素で、感情移入ができるACTになっているのが特徴だね。



3 空前のF1ブームに乗って再度売れ行きを伸ばしている。他のレースゲームに比べると、ずっとシミュレーション要素が強くて初めはうまく走れないひとも多いかも。

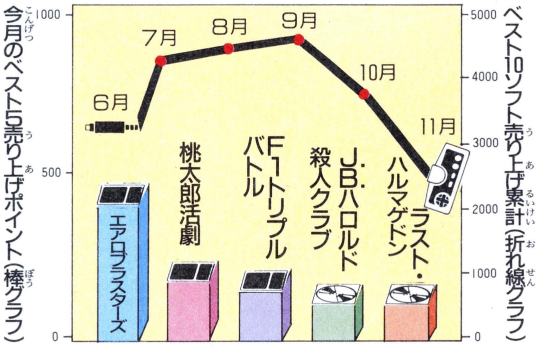


4 グラフィックと音楽が独特の大人向けの雰囲気をもったミステリー。子供でもできるソフトの他にも、こういうアダルトな(Hではない)ゲームも増えてほしい。



5 売り切れでチャートから姿を消していたが、再発売で再び上昇。あまりの大作なのでクリアまでに時間がかかるし、そのあともう一度遊ぼうという気にはならないけどね。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格・発売日
1	—	444	エアロブラスターズ	ハドソン	STG 4M	6,500円 11月2日
2	1	228	桃太郎活劇	ハドソン	ACT 4M BU	6,500円 9月21日
3	10	168	F1トリプルバトル	ヒューマン	SPG 3M BU	6,300円 89年12月
4	—	133	J.B.ハロルド殺人クラブ	ハドソン	AVG CD	6,500円 11月23日
5	—	129	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG CD	7,500円 8月31日
6	5	109	ワルキューレの伝説	ナムコ	ACT 4M	6,800円 8月9日
7	6	98	アフターバーナーII	NECアベニュー	STG 4M	7,200円 9月28日
8	8	89	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	RPG 3M BU	5,800円 7月20日
9	—	84	カットビ! 宅配くん	トンキンハウス	ACT 3M BU	6,500円 11月9日
10	—	71	デコボコ伝説 走るワガマンマー	日本テレネット	SPG CD	6,780円 11月2日



今月は新発売ソフトが4本だけで、年末の商戦に備えたという感じ。売り上げの方もかなり落ち込んでいるが、来月は数字を伸ばしてPCエンジンの底力を見せてほしい。スーパーファミコンや携帯ゲーム機の影響もあるだろうけど、PCエンジン独自のスタイルを作っていくような個性的なソフトがコンスタントに出ている。意外とこの年末はPCエンジンが健闘しそうな感じがするぞ。

前人気ベスト10

『イースIII』発売延期でも人気!

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態
1	2	573	イースIII	ハドソン	ACT RPG CD
2	6	189	カダッシュ	タイトー	ACT RPG 3M
3	—	152	ジャッキー・チェン	ハドソン	ACT 4M
4	—	126	天地を喰らう	NECアベニュー	ACT CD
5	10	115	天外魔境II	ハドソン	RPG CD
6	—	111	改造町人シュビビンマン2	メサイヤ	ACT 4M
7	5	104	三国志 英傑天下に臨む	ナグザット	SLG CD
8	—	89	モトローダーII	メサイヤ	SPG 3M
9	8	83	ロードス島戦記	ハドソン	RPG CD
10	—	78	コズミックファンタジー2	日本テレネット	RPG CD

『桃伝II』が発売になったので、『イースIII』が昇格した形で1位になった。他にも年末発売のタイトルがごっそり抜けたため、混戦模様だ。

3位ジャッキー・チェン



↑ひさびさのカンフーアクション大作に期待が高まる。

●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

読者が選んだ発売後ソフトベスト10

上位陣は安定期に入ったか？

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	イースI・II	ハドソン	RPG	68
2	2	桃太郎活劇	ハドソン	ACT	26
3	3	F1サーカス	ニチブツ	SPG	24
4	4	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	RPG	21
5●	—	天外魔境	ハドソン	RPG	20
6●	5	ワルキューレの伝説	ナムコ	ACT	15
7●	—	スーパーダライアス	NECアベニュー	STG	9
8●	—	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	SLG	8
8●	—	フォーメーションサッカー	ヒューマン	SPG	8
8●	5	サイバーナイト	トンキンハウス	RPG	8

下位の方はけっこう動きがあるものの、上位は評価が固まり始めたようだ。この辺をおびやかすようなソフトが年末にはどのくらい出現するのか楽しみだね。また、『天外魔境』のように続編の話題によってチャートを上昇するのも、ユーザーの興味の動きを反映しているようで面白い。それにしても『イースI・II』の王座は当分のあいだ揺るぎそうにない。

5位 天外魔境



⬆続編はどのぐらいパワーアップするのか超楽しみ。

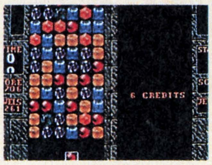
アーケードベスト10

『コラムス』、兄弟でチャートイン！

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	101
2	2	コラムス	セガ	PZG	73
3●	—	コラムスII	セガ	PZG	65
4●	—	GPライダー	セガ	SPG	63
5●	3	雷電	セイブ開発	STG	57
6●	4	スーパーモナコGP	ナムコ	SPG	54
7●	—	U.S.NAVY	カプコン	STG	51
8●	6	コズモギャングズ	ナムコ	STG	37
9●	7	テトリス	セガ	PZG	35
10	10	マジックソード	カプコン	ACT	20

あいかわらずパズルとレースものが強さを発揮しているが、STG『雷電』がかなり長期に渡って健闘している。まだまだ家庭用ゲーム機には負けないぞ、という意地すら感じる。アーケードマシンと家庭用ゲーム機はよい意味の競争をして、共に発展していくっていうのが理想なのだ。PCエンジンばかりじゃなく、たまにはゲーセンへも行こうよ。

3位 コラムスII



⬆『II』は2種類のゲームができる。対戦プレイも可。

●協力 ナムコ広報センター／タイトーマーケティング部

ディスカウント情報

船橋駅前ディスカウント密集地帯

ショッカー(十字屋)船橋店

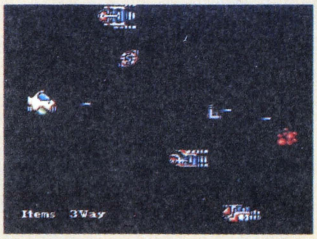
ソフト名	売値(税別)	割引率
ヴァリスIII	5,080円	2.5割引
桃太郎活劇	4,870円	2.5割引
ファイナルブラスター	5,100円	2.5割引
アフターバーナーII	5,400円	2.5割引
ダイハード	5,400円	2.5割引
ダブルリング	4,720円	2.5割引
ゴモラスピード	5,020円	2.5割引
ウルトラボックス2	3,600円	2.5割引
カットビ！宅配くん	4,870円	2.5割引
エアロブラスターズ	売り切れ	—
デコボコ伝説	5,000円	2.6割引
奇々怪界	2,000円	2.2割引
雀偵物語	5,080円	7.0割引
琉球	4,800円	2.5割引
J.B.ハロルド殺人クラブ	売り切れ	—
キックボール	売り切れ	—

Big Off(長崎屋)船橋店

ソフト名	売値(税別)	割引率
ヴァリスIII	5,080円	2.5割引
桃太郎活劇	4,870円	2.5割引
ファイナルブラスター	5,100円	2.5割引
アフターバーナーII	5,400円	2.5割引
ダイハード	5,400円	2.5割引
ダブルリング	4,720円	2.5割引
ゴモラスピード	5,020円	2.5割引
ダライアスプラス	7,350円	2.5割引
みつばち学園	4,350円	2.4割引
エアロブラスターズ	4,870円	2.5割引
デコボコ伝説	5,080円	2.5割引
J.B.ハロルド殺人クラブ	4,870円	2.1割引
雀偵物語	5,080円	2.5割引
バットマン	4,870円	2.5割引
琉球	4,050円	2.5割引
キックボール	4,650円	2.5割引

千葉県でけっこう有名なディスカウント店に「ショッカー」というのがある。かなりインパクトのある名前(直訳でショックを与える人だし…)だけど、はたして値段もショッキングなほどに安いのだろうか。

調査に行ってみると、なんと通りをはさんで真正面にもう一軒ディスカウント店があった。ここも調査してみたが、結果は両店ともそれほど安くはないけど品ぞろえは豊富(とくにBig Off)というタイプだった。ショックを受けるというよりはややガッカリしたなあ。



⬆『ロック・オン』。500円という値段にはなにやらわけがありそうだが…。

PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

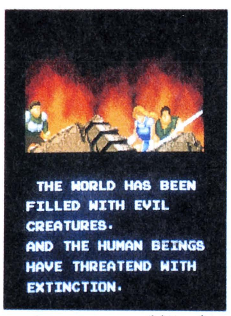
PC移植市況月報

ナムコが放つ
ハイパーアーケード
STG シューティング

DRAGON SABER
ドラゴンセイバー

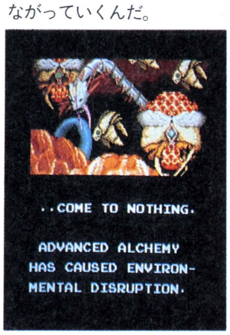
ナムコ／現在ゲームセンターでプレイ可能





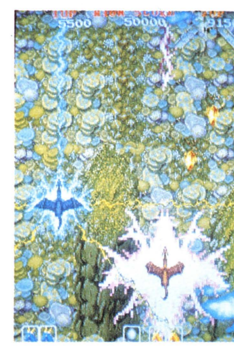
⬆デモシーンで、世界を巻き込んだ新たな混乱の話が流れていく。

⬇そして、"聖竜"の登場する、右ページ上のデモへとつながっていくんだ。



PCエンジンにも移植された、あのヒット作『ドラゴンスピリット』が、内容を一新させて帰ってきた！　その名も『ドラゴンセイバー』。前作同様のファンタジー風味あふれるグラフィック、モンスターとの死闘が続く戦闘シーン、そしてゲーム全体を盛り上げてくれるノリのいいサウンドと、高いクオリティを持つ作品だ。

前作との変更点は、気合弾の登場とドラゴンタイプが４種類になったこと、そして２Ｐ同時プレイができるようになったことだ。友だちと一緒にプレイすれば、前作とはひと味違った『ドラスピ』シリーズを楽しめるぞ!!



⬅息のあった友だちと一緒にプレイすれば、攻略もラクになるはず⁉



エクスプロードショット

"エクスプロードショット"、すなわち気合弾のことなんだけど、このゲームでは４タイプのドラゴンそれぞれで、気合弾の威力や攻撃方向が違っているぞ。ステージに合わせて使いわけられるようにしたいね。

パワーアップ!!

前作同様に、地上の卵(?)を割るとアイテムが出現してくれて、それを取るとパワーアップだ。基本的な登場アイテムは『ドラスピ』と同じで、"S"のような特殊アイテムも、同様に登場してくれる。



⬅左上に見えるのは、懐かしき火力アップアイテムが入っている卵じゃあ〜りませんか！



⬅青い卵発見!!　このアイテムがドラゴンタイプを色で表しているぞ。







新たなる"聖竜伝説"が今、始まる……



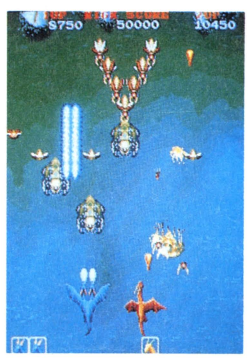
エリア1 水没都市

まさに『ドラスピ』の続編と思わせてくれるエリア1。登場する敵キャラにも、前作から引き続きってヤツがいる。まずは腕ならしで軽～く遊んでみよう。



⬅この色・風景が『ドラスピ』を思い出させてくれる。





➡この場所を過ぎれば、間もなく←のボスキャラに遭遇する。

エリア2 火山

エリア2が始まってしばらくすると、いきなり地面が2つに割れて紅い溶岩の見える火山面になる。ここからはもう『ドラゴンセイバー』独自の強烈なSTGシーンが展開していくぞ!!



⬅地震で壊滅した都市上空からスタート。



⬅ホント灼熱っ!! て感じの溶岩が地面を覆っている。

➡噴火口の中より、ボスキャラ登場!! 高熱の溶岩弾をまき散らしながら、画面中を駆け巡るのだ。





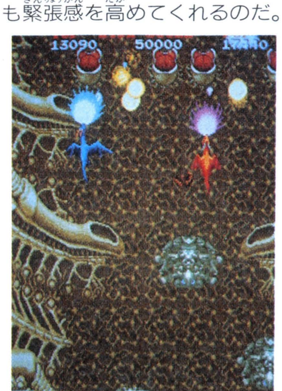
⬅エリアの途中で、溶岩の中から出現してくる敵キャラ。ヌーッという感じがうまく表現されていて迫力十分！

エリア3 化石

生物の体内を思わせる空間で戦うエリア3。ここでは、左右に動いて行き場をなくしてくる壁や、破壊不能の敵出現口などが、いやがうえにも緊張感を高めてくれるのだ。



⬅このボスキャラは、ご覧の通りの化け物女王アリ(?)。



⬅"ギーガー"の世界にも似た、おどろおどろしい面なのだ。



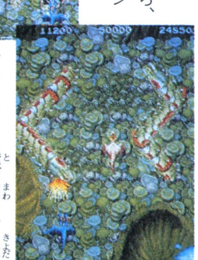
➡"動く壁"の付近で頻繁に登場する敵キャラ。たいして強くはないが、やっかいなヤツ。

エリア4 地蕈

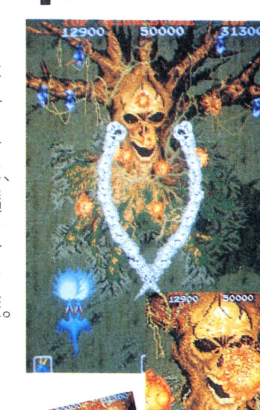
花が咲き乱れる、死の植物パラダイスという雰囲気を持つエリア4。ここでは、ナナメに動く地上キャラが多く、倒すのにホネをおる。さらに、花粉のごとく弾がまき散らされるので、それを避けるのも大変。



⬅ノコノコ動きながら、弾を吐き出すイモムシキャラ。



➡カクカクと飛び回る、巨大な長虫。頭を狙って撃ちまくるんだ。







➡このボスを倒すと、拡縮機能を使って超ド迫力の演出を見せてくれるぞ。これは必見!!

移植人気投票結果〈11月分〉

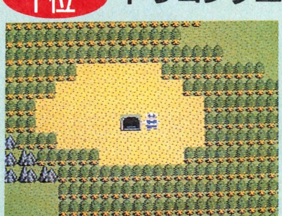
前回から、その月ごとの得票で順位が決まる方式になった移植人気チャート。今回は『ドラクエ』が栄えある１位に輝いた!!

順位	得票ポイント	前回	タイトル	オリジナル
1	426	2○	ドラゴンクエスト	ファミコン
2	418	7○	ファイナルファイト	アーケード
3	371	1○	エメラルドドラゴン	パソコン
4	314	3○	パロディウスだ！	アーケード
5	257	5—	ファイナルファンタジー	ファミコン
6	195	18○	エリア88	アーケード
7	192	20○	R-TYPEII	アーケード
8	176	15○	ウィザードリィ	パソコン
9	160	4○	サイレントメビウス	パソコン
10	158	28○	ドラゴンボール	ファミコン
11	151	8○	SDガンダム	ファミコン
12	123	16○	マジックソード	アーケード
13	121	14○	グラディウスII	アーケード
14	120	9○	テトリス	パソコン
15	116	26○	フェリオス	アーケード
16	107	32○	ドラゴンクエストIV	ファミコン
17	105	10○	ドラゴンスレイヤーVI	パソコン
18	103	24○	ダライアスII	アーケード
19	99	25○	ロックマン	ファミコン
20	94	13○	魍魎戦記MADARA	ファミコン

チャート順位は大混戦

はいっ、どーもです。新方式で始まりました「移植チャート」いかがでしょうか？　第２回めの１位は『ドラクエ』ってことになったんだけど、いやぁ～スゴいねぇ!!　なにがって、そりゃあチャート変動の激しさでんがな。まあ、だいたいみんな投票するタイトルは決まってるんだけど、人気の波がこんなに動くとは予想してなかったもんね。こうなってくると、『ドラクエ』派の人とか、『ＦＦ』派の人とかの、意見の分かれなんかもこれまでにも増して一層激化してくるんじゃないかな？　とりあえず、前号の１月号から始めたので、'91年の12月号で年間のベスト１を表彰したいと思うぞ。さらに、これからは組織票もＯＫにしちゃうので、キミの好きな作品、移植してほしいゲームにどんどん投票してくれ!!

1位　ドラゴンクエスト



⬅もはや何の説明も必要ないＦＣ界の巨頭だ。

歴代Best20だ

順位	累積ポイント	タイトル	順位	累積ポイント	タイトル
1	20782	ドラゴンクエスト	11	3234	エリア88
2	11265	テトリス	12	3037	ウィザードリィ
3	10701	グラディウスII	13	3028	フェリオス
4	8109	ファイナルファンタジー	14	2611	グラディウスIII
5	4698	三國志	15	2578	ドカベン
6	4542	R-TYPEII	16	2224	パロディウスだ！
7	4399	SDガンダム	17	2176	スーパーマリオブラザーズ
8	4223	ファイナルファイト	18	2164	ウィロー
9	3824	信長の野望(全国版)	19	1865	忍者龍剣伝
10	3695	エメラルドドラゴン	20	1790	ロックマン

ハミダシ　月報社特選情報箱

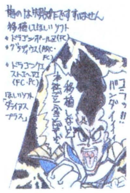
えーと、テレの介ですっ。今月もまた耳よりな情報をお届けしちゃうぜ！

まずはカプコン情報から、新作アーケードゲームについて。ＡＭショーでは『U.S.NAVY』と『あした天気～』が出展されていたけれど、実はそれ以外にも開発が着々と進行していた作品があったんだよね。間もなく登場するＡＣＴの『ニモ』とＰＺＧの『ループス』がそれ。もちろんこの２作も、ＣＰシステムシリーズで発表されるわけで、どちらもなかなか楽しくきれいなグラフィックの仕上がりになっているぞ。くわしくはまた今度の機会に紹介するのでお楽しみに!!

続いてナムコの情報を２つほど。まずは、ＡＭショーで話題を呼んだガンシューティングの『スティールガンナー』なんだけど、91年の春ごろにはゲームセンターに登場しそうだぞ。期待して待つべし！　そして２つめはなんと、この移植月報の中にナムコのコーナーをつくっちゃうよんというお知らせ。題して「ナムコラム（仮）」、どんな内容で登場するかはまだ内緒。次号から連載予定だ!!

読者の大声SPECIAL

☆『グラII』票が２ケター!? なんてこったい。この名作をやらずになんとする!! 千葉県 小林祐介くん
☆『FF』うぉー、『IV』も『V』もPCに背を向けたぁ〜!! こうなったら『I』からの発売を期待しているぞぉ〜。 栃木県 岩本弘平くん
☆マイクロキャビンさん、他社の移植作品はそろそろ終わりにして、オリジナル作品の『サーク』でも移植しませんか? 千葉県 飯塚信寛くん
☆警告「最近のCDゲームはアニメに頼りすぎる傾向がある」。 岩手県 久慈秀輝くん
編より：えー、遅ればせながらだけど『ロードス』『天地』ファンのみなさん、おめでとう!!


⬅愛知県 林弘くん



⬆千葉県 魔子さん



⬆兵庫県 上田隆右くん



⬅京都府 ZAKIくん



⬆大阪府 佐野由美子さん



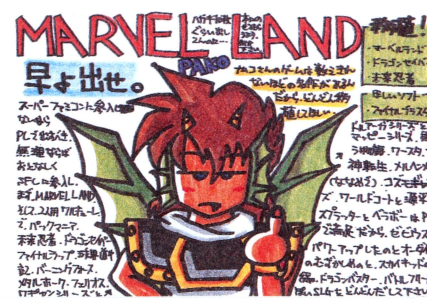
⬆神奈川県 ウブエバハバラバくん



⬆静岡県 はさま可南さん



⬆東京都 恩田信弥くん



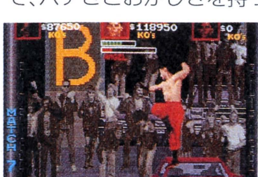
⬅東京都 伊藤昭太くん

ATARI社の『ピットファイター』に注目!

ほとんど画像取り込みのデジタイズ作品

キミはもうATARI社の『ピットファイター』をプレイしたか? とにかくこのゲームはスゴい!! 面白い!! 絶対100円が惜しくならないハズの内容なんだ。なにがそれほどというと、まずグラフィックがリアル(一部のものをのぞいてほとんどが画像取り込みだから当然)。演出が一級品で、ハデさとおかしさを持っている。で、もちろんゲーム内容もバッチリというワケ。

ぜひ１度は遊んでみてね!!

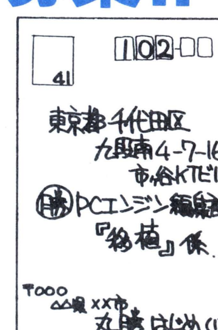

⬅カトウさんの決めポーズ。彼がまた笑わせてくれるキャラなんだ。


⬆本物の人間の動きを、そのままゲームに使っちゃうなんてホントスゴいよね。ゲーム中の群衆もデジタイズなんだよ。

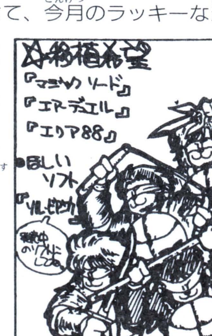

➡プレイヤーは３人のキャラから選択。

おたより募集!!

ドモドモ、このコーナーへのハガキの書き方は、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラに移植希望のソフト(３本まで)と欲しいソフト名を１本書いて送ってネ。毎月５名様に、希望のソフトをプレゼントしちゃうぞ。ただし希望するソフトは、できるだけ発売中のものにしておいてね。



⬅オモテはこういう風に書いて送ってくれ!! ペンネームを使う人は本名も忘れずに!



➡ウラはキミの好きなようにして０Kだ。とびっきり個性があるのを待ってるぜ!!

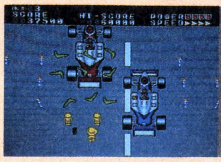
さて、今月のラッキーな当選者は、石川県 まんくん、愛知県 ルシア・ルナくん、静岡県 木村純子さん、神奈川県 大きな栗くん、長野県 上田啓一くん、以上の５名様でした。おめでとう!

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「移植係」

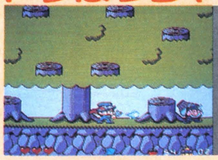
おたより待ってるからねぇ〜!

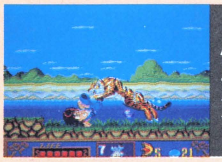
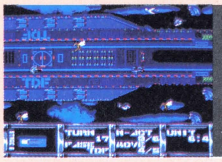
新作ソフト お毒味チャート

新作ラッシュの年末がやってきた!! ソフト選びに迷ったら、ぜひこのコーナーを活用してね!

評論家 ＼ ゲーム名	バーニングエンジェル  ナグザット 発売中／¥6,700	チャンピオンレスラー  タイトー 発売中／¥6,600	トイショップボーイズ  ビクター音産 発売中／¥6,200
極辛代表 **岩崎啓真** そ〜いえば、ずっと秘密だった『天外2』の音楽担当がとうとう決定した。聞いてビックリの人なので、発表されたら驚くぞ。 	グラフィックは、さすがナグザットと言いたいデキだし、ゲームの操作性もいい。だが、ちょっとゲームバランスに難がある。難しいというより不条理なバランスなのだ。あとちょっと調整してほしかった。 ●●●●●●○○○○	アーケードの同名ゲームの移植。ゲームの完成度は高い。ただ、この手のゲームの問題として常にあるのだが、技を憶えるまでは余り楽しめないのが厳しい。最大4人までの対戦が可能なのは要チェックだ。 ●●●●●●●○○○	技術的な意味で、シューティングとしてのデキはいいと思う。だが、グラフィックと音楽で損をしている。あと親玉が自分をガードしている時間が長いのも問題だ。まったくもったいないゲームだと思う。 ●●●●●○○○○○
辛口代表 **ウォルフ中村** 受験生のみなさま、最後の追い込み、がんばってくださいね! 話は変わって…。今シーズンは1年ぶりのスキーに行くぜい! 	2機が合体して変身するなど、楽しいしかけが用意されているシューティング。バランスも良好なので、気軽にプレイできるぞ。ビジュアルシーン(ステージ間&エンディング)はちょっと物足りなかったけれど…。 ●●●●●●●○○○	これはショーマンシップに富んだアメリカンプロレスそのものだ。それだけに日本的なプロレスのゲームを期待していた人にはなじめないかも……。①+②ボタンを同時に押すという操作方法がいい味を出してます。 ●●●●●●●○○○	3種類の武器を瞬時に取り替えて戦えるのがいい。でも、ゲーム自体のメリハリがない(ボスキャラなどはいるけど)ために、淡々とプレイするハメになるんだよね。STGなんだからもっと爽快感が欲しかったな。 ●●●●●●○○○○
甘口代表 **TOMOYO** 最近、うちの近所にゲームソフトのディスカウントショップができたのよ! 前を通るたびに誘惑の手が……すっかり常連。 	マイキャラ2機が合体して無敵の火の鳥になるのが快感! ちなみにこれは1Pでも2Pでもできるよん。いわゆるザコキャラの数が多くて苦労するけど、一発即死じゃないライフゲージ制だから助かりますです。 ●●●●●●●○○○	色物レスラーあり、凶器での攻撃あり、場外乱闘あり、と盛りだくさんだよん♡ ただ、方向キーの連打など、指先の熟練度を問うゲームではある。それができないと、思い通りにキャラが動いてくれなくてツライ。 ●●●●●●●○○○	似たよーなSTGの多い中、このゲームはちょっと異彩を放ってる。メタリックなイメージのないSTGなんて面白いよね。でもやっぱりこのスピード感のなさと単調な音楽は困ったちゃん。もう少しスリルが欲しい…。 ●●●●○○○○○○
中辛代表 **ミロはぢめ** 北海道生まれの僕は、これからのスキーシーズンが最高に好きだったりする。何年かぶりにスキーをしたいけど、お金が……。 	今までに多数のシューティングが出ている中、このゲームが新しい楽しさを提供しているかというと、ちょっと疑問が残る。オリジナルゲームなのだから、枠にとらわれないアイデアで魅せてほしかった。 ●●●●●●○○○○	僕自身、あまりプロレスに興味がないから、プロレスゲームとしてのデキを正しく評価しにくい面がある。でも、スポーツゲームの楽しさ(相手に負けじと必死にプレイする醍醐味)は十分に感じたね。 ●●●●●●●○○○	いろんなオモチャをキャラクターにしたゲームって、よく考えると意外と少なかったりするんだなぁ。マイキャラがチョットしょぼい感があるけど、アイテム出現のタイミングがいい、よくできたSTGだと思う。 ●●●●●●●○○○
アンカーマン **怒濤久美子** この季節に台風がくるなんて世も末ね! 	このゲームの女の子たちみたいな格好で戦いにいったら、敵がみんな鼻血ブーで倒れちゃいそうよね。	踊る肉体、ぶつかり合う筋肉! うーん、いつ見てもプロレスって男らしいスポーツね。	そういえば、映画に『チャイルドプレイ』なんてのがあったわね。オモチャが襲ってくるなんて恐いわぁ。

イラスト／中野　豪

バスティール	魔界プリンス ドラぼっちゃん	天聖龍	オーバーライド	カダッシュ
 ヒューマン	 ナグザット	 エイコム	 データイースト	 タイトー
発売中／¥6,500	発売中／¥6,700	発売中／¥7,200	1月14日発売／¥6,500	1月18日発売／¥6,500
ちょっとアクセスが気になるときもあるが、全体としてのデキはいい。ACTの要素もあるのだが、それもオートにできるのでSLGファンならおススメの一本と言える。音楽がジャズで決まっているのもマル。 ●●●●●●●●○○	操作性もいいし、凝った仕掛けもたっぷりあるんだけれど、どうも今一歩、リズムに乗り切れないゲーム展開なのだ。もうすこし、ノリのいい味付けがあればいいゲームになったと思うだけに残念だ。 ●●●●●○○○○○	自機が一風変わっているシューティングで、アーケードからの移植だ。エイコムらしく、移植はしっかりしているのだが、もとになったゲームの異常なボスのカタさまで移植してしまったのはどうかと思う。 ●●●●●●○○○○	とにかくノリのいいゲームだ。難易度を低く抑えて、努力すれば誰でもクリアできると思わせる1周めと、マニアが喜ぶ難易度の2周め以降を用意したのもグッド。シューティングファンなら買いの一本！ ●●●●●●●●●○	アーケードのRPGで話題を呼んだゲームの移植。タイムアウトをなくし、アーケードの不条理さをなくして、ヘタな人でもレベルを上げればクリアできる難易度設定にしたのはエライ。買いの一本だぞ。 ●●●●●●●●○○
システムや操作方法がよく考えられているため、複雑な内容をスンナリと遊べるようになっている。また、都市等にある砲台などの新しいアイデアも評価に値するだろう。CDへのアクセスも、そう気にならない。 ●●●●●●●●○○	ドラぼっちゃんの個性と、特殊攻撃のユニークさが光っている作品。ピンチに現れるモアイもいいね（笑）。ただ、どこへ行けばいいのかがわかりにくいことと、中ボスの強さ（動きの速さ）にはちょっと悩まされたな。 ●●●●●●●○○○	胴体の使い方がモノをいうSTG。アーケードで初めて見たときは驚いたっけ。このPC版もいいデキです。ただ、難易度がちょっと高めで、やられた後の復活地点がシーンのはじめというのがちょっとツライかな？ ●●●●●●●○○○	画面がとてもにぎやかになるSTG。一見難しそうだけど、パワーアップアイテムがたくさん出現することもあって、バランスはしっかりとされているのだ。ハデな攻撃もできるし、スカッとしたい人向けだね！ ●●●●●●●●○○	私はこのゲームを「アクションゲームに限りなく近いRPG」だと思っている。というのも、最初のうちに経験値稼ぎをしないことには、なかなか先に進めないからだ。でも、それをクリアすればかなり楽しめるよ。 ●●●●●●●○○○
ひょっとしてこのためにCDロムにしたのでは……と疑いたくなるくらいオープニングのデモが長いです。ステージも長いです。つまり気長なゲームなのよ。アクションにさえ抵抗なければ、ゆっくりハマれるかも。 ●●●●●●●○○○	キャラはかわいいし、難易度も適度だし、万人向けなACTと言えそう。アイテムを取ると変身したり、お助けキャラが出てきたり、楽しい演出がいっぱい♡ 上下左右に広がるマップも冒険心をくすぐってくれる。 ●●●●●●●●○○	虚をついて出てくる敵に撃墜されてしまったり、木の中に隠れキャラがいたり……しかけが意地悪!! だけどまあ、パターンさえ覚えてしまえばこっちのものってヤツよね。それまでが超大変なんだけどね……。 ●●●●●●○○○○	ハデ、の一言に尽きてしまう。グラフィックもきれいだし、パワーアップも強力で頼もしいって感じだし。でもちょっとスピード感がありすぎて、目が追いつきませんでした……。はっきりいって、上級者用ですね。 ●●●●●●●○○○	アクションRPGなんだけど、オーソドックスなコマンド式RPGの世界の雰囲気があるところが私は好き。経験値によるレベルアップがあるのもうれしいな。あとはパスワードがあるとイイな〜と思ってしまった。 ●●●●●●●○○○
BGM（よくは知らないがジャズらしい）が今までのゲームにないもののせいか、ミョ〜なプレイ感覚がある。思考も遅くないし、戦闘はアクションだから、腕しだいでは不利な形勢でも逆転できるのがいい。 ●●●●●●●●○○	画面が凝っていればいいというもんじゃないが、このファミコンのようなグラフィックはちょっと物足りない。何か昔のゲームの香りが漂ってくるんだなぁ。ひとつでいいから、強いインパクトがほしかった。 ●●●●●●○○○○	マイキャラの頭以外は当たり判定がないから、胴体で弾を防いだり、敵に当ててダメージを与えたりと、オプション的な操作で遊ぶことができる。ただ、敵の出現がズルくて、予想外の死に方をするのはバツ。 ●●●●●●○○○○	あらゆるSTGのエッセンスを詰め込んだようなゲーム。賛否が分かれそうな作品だけど、デキ自体はかなりイイ線いってるね。しかし、あまりに既存のゲームに似ている部分がありすぎるのは、考えもの……。 ●●●●●●●●○○	レベル上げに要する時間が長い。そうすると必然的に短時間でクリアするのが難しくなってくるのだから、パスワードぐらいはつけてほしかった。そういう意味では、時間を持て余してる人なら楽しく遊べるかも。 ●●●●●●●○○○
キャーッ!! ステファン様ぁ。ファリアルなんかやっつけちゃえ！ でも、2人とも同じ顔してるのよね。	吸血鬼の王子っていうから、血も凍るほど美しい人を想像してたのに…。こんなにかわいいコだなんて。	母ドラゴンを救うために戦うなんて、けなげな子供ね。ドクミもたまには親孝行しなくっちゃだわ。	ドワーッと発射する必殺兵器が気に入ったわ。うん、これからは男を引っかけるのもドワーッの極意ね!!	ゲーム中でも衣装チェンジができるなんて気がきいてるぅ。きれいなドレスで敵と戦うなんて華麗よね。

ジャッキー・チェン	S.C.I.	GULCLIGHT TDF2	パラソルスター	私のメインディッシュ
 ハドソン 1月18日発売／¥6,500	 タイトー 1月25日発売／¥7,200	 パック・イン・ビデオ 1月25日発売／¥7,800	 タイトー 2月15日発売／¥6,600	
操作性もよく、ゲーム展開もスピーディ。しかも落ちて死ぬことがないので、初心者にもとっつきやすい。よくできた、お手本のようなゲームだ。ただ、ひとつの面が長すぎる感じがするのが残念。 ●●●●●●●●○○	『チェイスH.Q.』のアップバージョンで、弾を撃てるのが最大の変更点だ。『H.Q.』より完成度は一段高い。アーケードの迫力を期待すると少々外れ気味だが、デキはいいので、この手のものが好きな人はどうぞ。 ●●●●●●●○○○	面の中でのアクセスがないからリズムが崩れることもないし、音楽もなかなかのノリで聞かせてくれる。ただ敵の動きが少し荒いとか、戦闘の結果が少々理不尽だったり、ちょっと荒い作りなのが残念。 ●●●●●○○○○○	『バブルボブル』シリーズの第3弾。なによりパラソルのアイデアはお見事の一言。またゲームバランスも良く、面の構成もよくできていて、プレイしていて小気味いいのだ。アクションファンは要チェックだ！ ●●●●●●●●●○	**極辛代表 岩崎啓真** まず9点の「オーバーライド」と『パラソル』の2つはお勧めしたい。ノリ・完成度、どれを取っても、他のゲームと一段レベルが違うと思う。次に『バスティール』『ジャッキー』『カダッシュ』の3つ。ここも押さえておきたい完成度だ。あとのゲームはお好みでどうぞ。
アクションゲームとしての水準は十分クリアしていると思う。攻撃パターンもいろいろあるしね。けれど、いかんせんひとつのステージが長すぎる。そのためプレイヤーがダレてしまうことが多くなりそうだ。 ●●●●●●○○○○	ドライブ感とスピード感はかなりのモノ。ただ、イジワルなしかけ（車線内を走っていても、トンネルの入口にぶつかってしまうとか）はかんべんしてほしかった。操作方法を選べる配慮は、とってもウレシイ。 ●●●●●●○○○○	「怪獣退治」「合体」という設定や、スタックの有利さを前面に出したシステムはマル。ただ、1面が難しすぎるくせに、ひとたび勝つ方法（作戦）がわかれば、後々の面も同様の作戦が通用してしまうというのは…。 ●●●●●○○○○○	PCオリジナル作品なんだけど、いかにも『バブルボブル』シリーズしているところがいいね。このままアーケードに出してもいいと思うもの。ヘタな私としては、もう少しコンティニュー回数が欲しかったけど。 ●●●●●●●○○○	**辛口代表 ウォルフ中村** 今月はオリジナルの2作品をおススメ。『オーバーライド』は気楽に（!?）ハデなシューティングが楽しめます。『バスティール』は新機軸たっぷりのSLG。戦闘方法を2種類用意したことで、初心者（手動モード）から上級者（自動モード）まで楽しめるようになっています。
ジャッキーの表情が最高で、見てて楽しいの。ステージの中身も全然単調じゃなくて飽きさせないし、ボーナスステージもいろいろあって楽しいよ。大変なのは、1ステージの鬼のような長さ。これにはまいった。 ●●●●●●●○○○	もう普通のカーレースでは物足りないっ、という皆々様、お待たせしました。シューティングあり、体当たりありの、これ以上ないくらい目先の変わったレースゲームだよん。ストレス解消にいいかもしんない。 ●●●●●●●○○○	コマンド式なんだけど、肝心のコマンドが読みづらいっ。システムも込み入っててわかりづらいし、不親切っぽい。でも、一度やり方を把握しさえすれば、ハマリ度100%のゲームに変身！　う〜ん、不思議!? ●●●●●●○○○○	夢があって、人生の清涼剤のよう。パラソルでアイテムをくるくる回すマイキャラの姿が、染之助染太郎みたいでなんだかめでたいぞ♡　くやしいけど、やっぱりかわいいゲームは大好きな私なのであった。 ●●●●●●●○○○	**甘口代表 TOMOYO** 女の子趣味〜と言われてしまいそうだけど、今月の私のおススメは『ドラぼっちゃん』と『パラソル』。どちらもハードなイメージのまったくない、ほのぼのとしたゲームだよん。ほんとは男の子だってこういうの好きなくせに……と私は信じたい。人間、潤いも必要よ。
操作感もいいし、キャラクターも生き生きしてるし、難易度もほどよい。ただ、マップが異常に長い。何かマップの長さでバランス調整しているみたいで……。面が長いということを除けば、よくできたソフトだ。 ●●●●●●●●○○	すごくがんばった移植だと思う。『チェイスH.Q.』を上回るデキのよさじゃないかな。自分はこういう疑似3Dのゲームが苦手なんだけど、爽快感は十分に味わえる。ただ、単調さを感じるのが少し残念。 ●●●●●●●○○○	古いたとえだけど、ウルトラ警備隊を見ているような感じがするSLG。キャラが小さいために、小ぢんまりとした印象を与えてるし、音がいいだけで、CDのメリットを生かしきってないような気がする。 ●●●●●○○○○○	染之助染太郎の「おめでとーございます」ソフトだね。傘の上で回す回す、なんでも回しちゃうとこなんか、すんごく気持ちがいい。わずらわしいルールなしで遊べることを考えれば、手軽でいいんじゃない？ ●●●●●●●○○○	**中辛代表 ミロはぢめ** 今月は悩んだあげく、STG好きの人には『オーバーライド』、ACTがしたい人は『ジャッキー・チェン』、CDユーザーには『バスティール』をおススメかな。年末年始は、いろんな買い物が増えると思うけど、ソフトもあれこれと衝動買いして、「失敗した」なんてことがないように！
愛嬌のある鼻、優しそうな目、ジャッキーって頼りがいのあるいい男ね。彼氏にしたい男性よ。	1度でいいから、ドクミも本当のカーチェイスやりたいな。ガンガン車同士をぶつけたら気分良さそうね。	地球防衛隊員ドクミ、発進します。な〜んちゃって、でも怪獣と戦う正義の人になってみたいわぁ……。	お正月といえば、染之助染太郎の季節。あの2人がいるからこそお正月って盛り上がると思わない？	**アンカーマン 怒濤久美子** 今年のお正月は、どこかに旅行にいくつもりなの。でも、スキーじゃ一般的すぎるしなぁ…。

ロードス島戦記通信

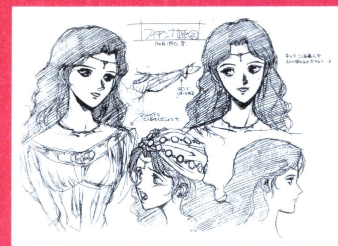
No.8

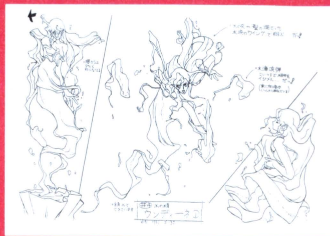
よくわかる「ロードス島戦記」講座
第5回「設定資料」について

設定資料とは、OVAに登場するさまざまなキャラクターやアイテム、モンスターなどの姿形をくわしくかいたもののことです。アニメーターさんたちは、これらの設定を見ながら絵をかいていくわけですね。枚数的には、一巻だけで実に数千枚（多いときは8千枚！）もの絵をかくそうですよ。

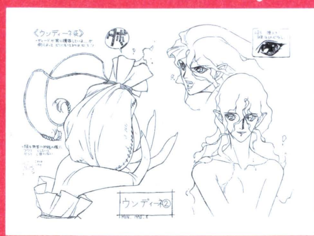
キャラクター

⬇ヴァリスのフィアンナ姫。美しさはもちろんのこと、高貴な雰囲気も印象的です。

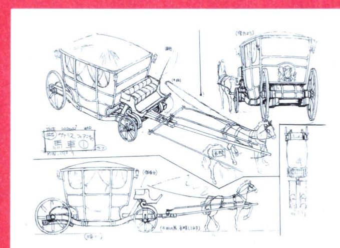




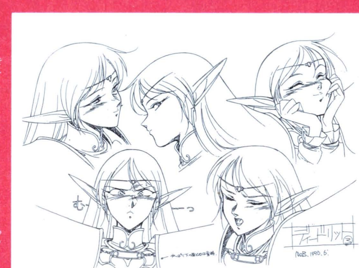
⬅水の精霊であるウンディーネ。ふだんはディードリットが身につけている袋に入っています。



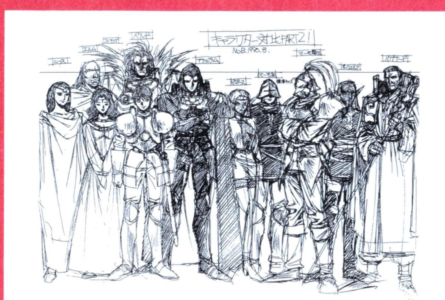
➡こちらもウンディーネ。瞳のかき方まで、キチンと設定されているのがわかるかな？



⬅フィアンナ姫が乗っていた馬車だって、このように細かく設定されています。

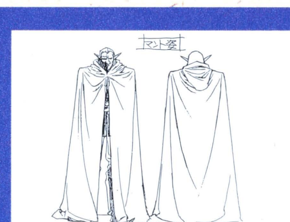


➡ご存じディードリット。笑った顔やムッとした顔など、実にさまざまな表情がえがかれています。

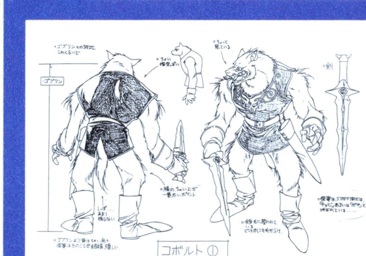


⬆主要キャラクターの身長を対比したもの。OVAオリジナルキャラのピロテースもいますよ。

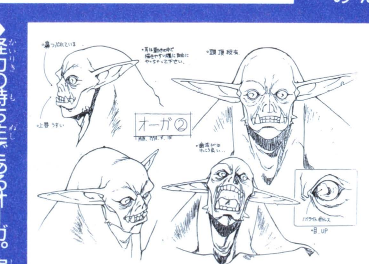
モンスター



➡マント姿の"邪悪なエルフ"ことダークエルフ。

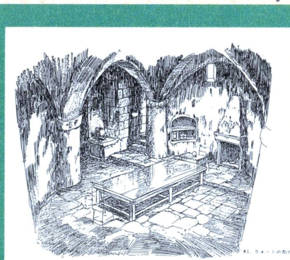


⬅犬のような顔をしたコボルド。マーモ軍の制服を着ています。

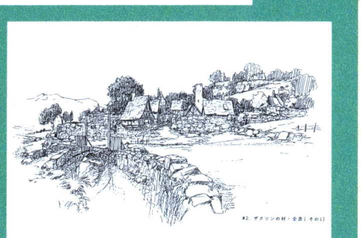


➡怪力の持ち主であるオーガ。実にそれらしい風貌をしていますね。

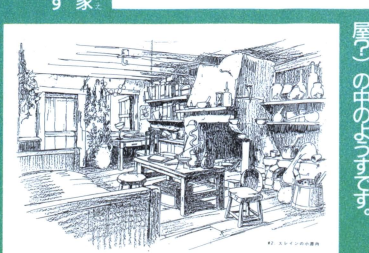
背景



➡ウォートの館には、こんな部屋もあったんですね！



➡ザクソンの村の全景です。家が点在しているのがわかりますね。



⬅スレインが住んでいた家（小屋？）の中のようです。

カーネルグロテスキー青木ド・エマニエルの華麗な日々



あらすじ

給料日まであと4日。勝負に負けてパチンコ屋を出てきたアキラのサイフには58円しか残っていなかった(涙)。そんな彼をさらに打ちのめしたのは、ユミと部長のアベック姿だった……。



次回 超絶美形登場!!
“暗黒の極限！”の巻



マルカツ アタック
カード システム

PC·MAC

トレジャーハンターズ

怪獣たちの入れ替えを…

トレジャーハンターの皆さん、七色星団ではご苦労様でした♪　お目当てのお宝はみつかりましたぁ？　今月は宇宙海賊との対決の予定もありませんし、ゆーっくり骨休めしてくださいね。

STEP 1
THとは……

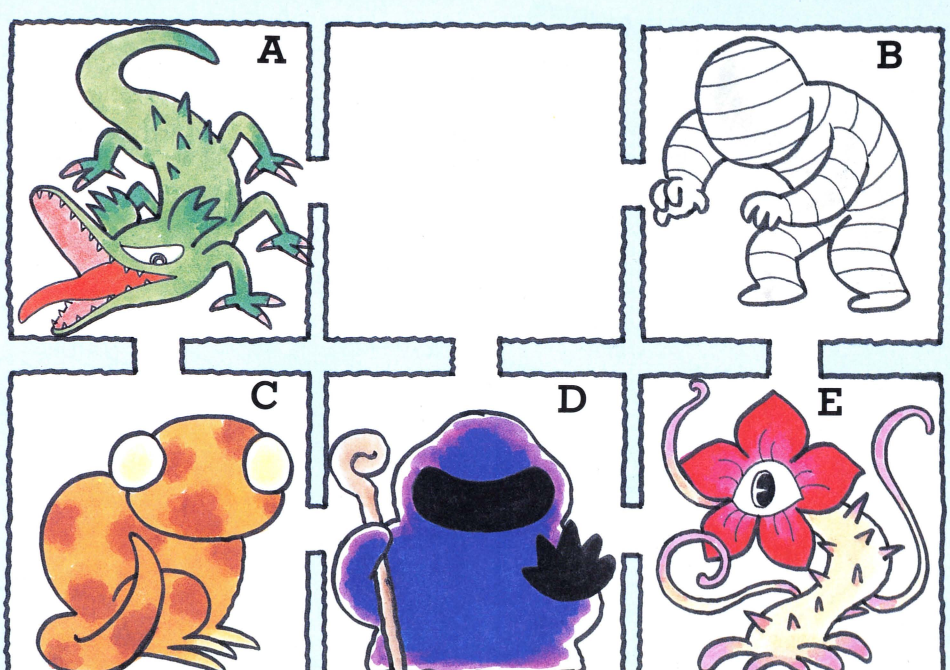
人類が銀河連邦を作り上げるほどに発展したはるか未来の銀河暦2918年に、伝説の惑星・地球で使われていたという宇宙一貴重な通貨「MAC」が発見された。「MAC」があれば欲しいものはなんでも思いのままに手に入るとあって、たちまち空前の宝（MAC）探しブームが巻き起こった。

ところが一獲千金を狙うトレジャーハンター（＝TH）たちにより宇宙は大混乱におちいってしまった。そこで銀河連邦とTHA＝トレジャーハンター協会によって宝探しに一定のルールを与えられたTHは、銀河横断大発掘行に旅だったのである。

STEP 2
七色星団からの報告

「七色星団では銀河横断発掘行始まって以来最大、最多数のTHによる集中発掘調査によって、比類ない成果をあげることができた。宇宙海賊パイルの襲撃など予想外のアクシデントも発生したが、勇敢なTHたちの共同作戦によって、その被害は思いのほか微少なものに食い止められた。破壊的な発掘活動ぶりから宇宙海賊と同列扱いにされがちだったTHだが、これで世間の風当たりも多少マシになるのではないだろうか。……ただ今後、逆恨みによるパイルの襲撃・妨害が増加する恐れがあると思われる」……七色星団星域発掘監督官の報告書より

宇宙怪獣園の見取り図



イラスト／水越かりん

STEP 3
新たな指令に立ち向かえ

はァい♡　七色星団の勇者さ〜ん♪　大仕事の後で悪いんだけど、THの知恵を貸してもらえないかしら。

皆さんが七色星団でみつけてきた未知の宇宙怪獣をそれぞれ別のオリに入れて飼育することになったんだけど、誘導係がAとCの宇宙怪獣のオリを間違えて入れちゃったのよね。オリはそれぞれの怪獣の環境にあわせて作られているので、違う怪獣だと長時間生かしておけないってワケ。もちろん、ひとつのオリには1匹ずつしか怪獣を入れることはできないわ。

そこで、空いているオリに怪獣を1匹ずつ移動させてAとCの怪獣の位置を入れ替えてほしいの。もちろん、入れ替えをすませたらAとC以外の怪獣も元の位置に戻さなくちゃダメよ。なにしろ移動させるモノが凶暴な宇宙怪獣だから、危険を避けるため移動の回数はできるだけ少なくすませたいし……。

お願い、勇敢で頭の切れるTHの皆さん！　できるだけ少ない回数でAとCの位置だけを入れ替えてちょうだい！　アイリンのお願いきいてくれるわよね？　ね？

STEP 4
解決できたらすぐ応募を

左ページの宇宙怪獣園の図の中にいる宇宙怪獣を空いているオリに移動させながら、AとCの位置をもっとも少ない回数で入れ替えてください。入れ替え終えたときに、AとC以外の怪獣も元のオリに入っているようにするには最低何回で移動できますか？　その回数と住所、氏名、年齢(学年)、電話番号をハガキに書き、宇宙怪獣園の設備の使用料として、MACの右下の数字（点線の中の三角の部分）を5MAC分だけ切りはなしてハガキに貼り、応募してください。旧MACは5MAC分を封筒に入れて同じ要領で送ってください。

しめ切りは1月30日必着です。アイリンを助けてボーナスを!!

〒102
東京都千代田区九段南
4-7-16市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
「MACトレジャーハンターズ②」係

移動回数　○×回

あなたの　住所
　　　　　氏名
　　　　　年齢(学年)
　　　　　電話番号

設備の使用料　5



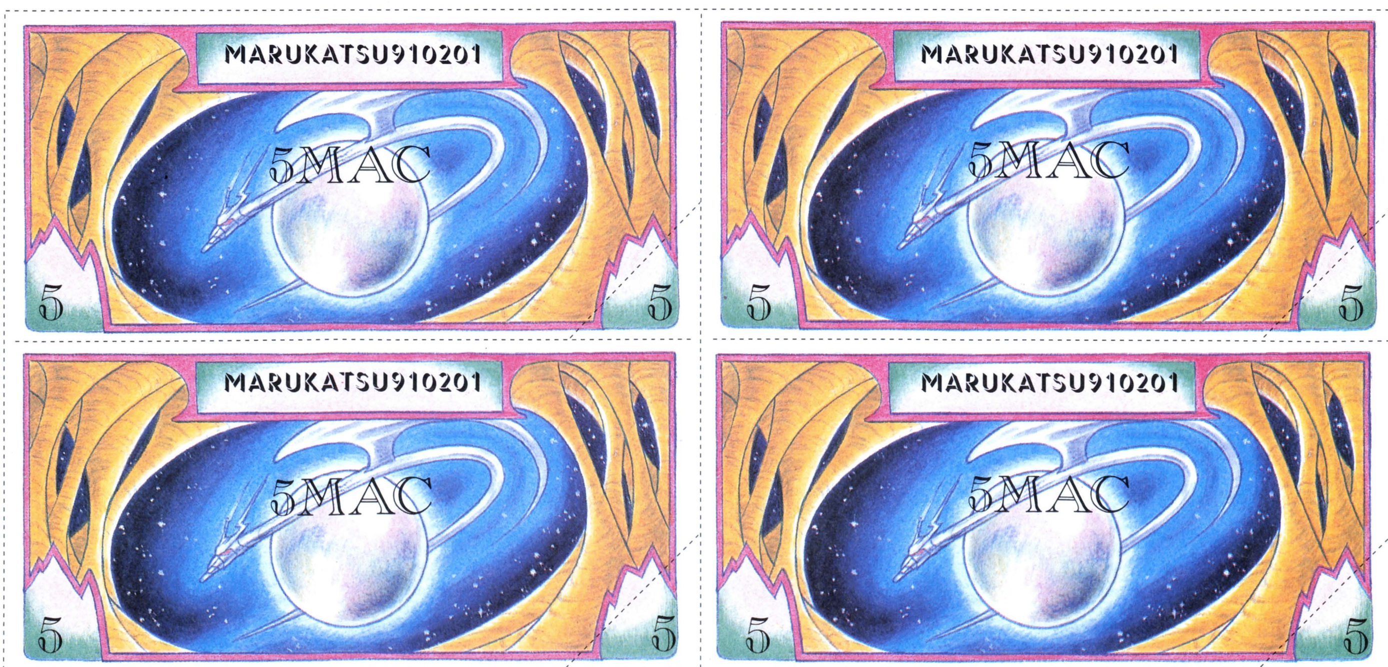
TH通信開設!!

いつも、このコーナーに参加してくれてありがとう。このコーナーに対する意見や質問など、皆さんの声を載せる「TH通信」を来月から開設します!!　お手紙ヨロシク。

12月号の結果と勝利者たち

12月号でお願いした新ワープ航路は71.234時間でした。下の10名に2000MACをお送りします。

作内彰史(北海道)	新井琢哉(埼玉県)
佐藤恭一(宮城県)	北川優一(京都府)
清水伯浩(茨城県)	久保井政司(広島県)
塚田　守(千葉県)	小路島幸弘(長崎県)
長谷部智恵子(東京都)	末原伸一(鹿児島県)



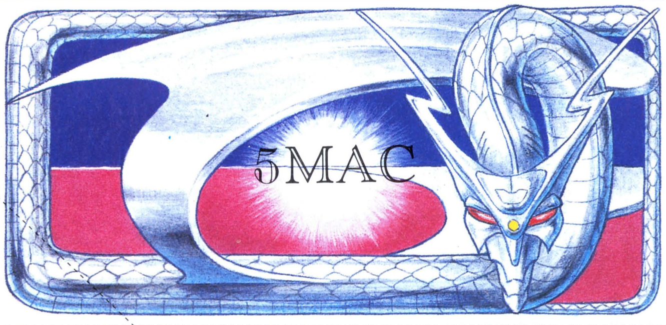
イラスト／杉山真理

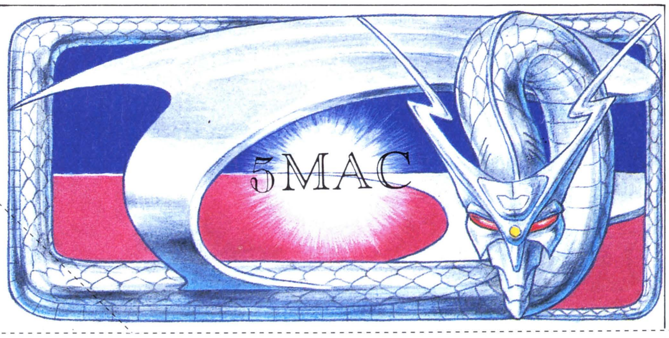


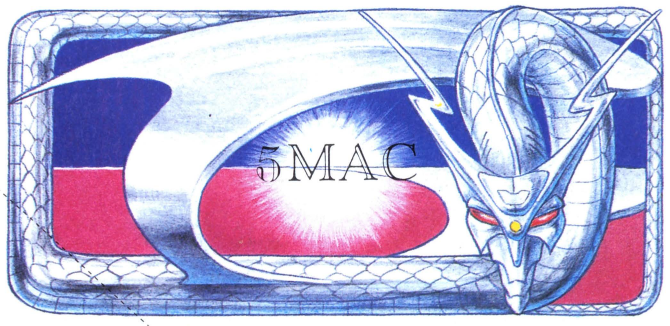
STEP 5
豪華賞品を手に入れるには…

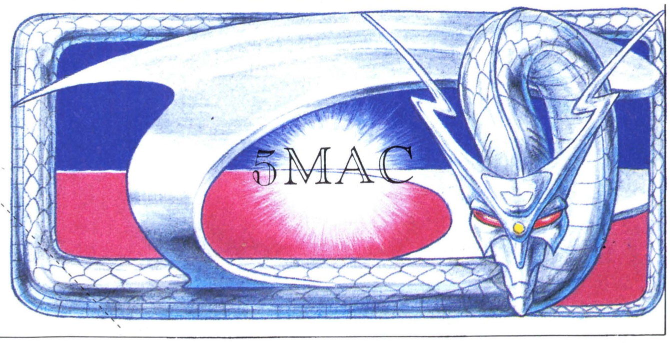
このページをはじめ、本誌のいろいろなコーナーでもらえるMACで、左の写真で紹介されている豪華賞品が手に入ります。下の表に書かれている各賞品に必要なMACが集まったら、次の方法で応募してね。集めたMACと住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品名(ソフト希望者はそのソフト名)、MACに加えてほしいものを書いた紙を封筒に入れ(ボールペン、シャープペン希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して)、前ページと同じあて先の「MAC賞品プレゼント」係まで送ってください。ただし、同じ番号(MARUKATSU 910201という数字)のMACは8枚までしか使えません。同じ絵柄の旧MACは2枚まで、このページや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

MACを集めれば、この豪華賞品がキミの手に				ターボパッド	2,200MAC	セガメガドライブ	12,500MAC
				ソフト(6500円まで)	2,800MAC	ウォッチ	13,000MAC
㊙ボールペン	50MAC	㊙テレホンカード	670MAC	天の声2	2,850MAC	コアグラフィックス	14,500MAC
㊙シャープペン	200MAC	水越かりん先生直筆色紙	800MAC	ターボスティック	3,250MAC	ギター	18,000MAC
㊙専用原稿用紙	300MAC	㊙Tシャツ	1,200MAC	ソフト(6500円以上)	3,500MAC	CDプレイヤー	20,000MAC
システムファイル	600MAC	マルチタップ	2,100MAC	ウォークマン	11,500MAC	スーパーグラフィックス	30,000MAC









New Soft Times 延長戦

新作の発表や、新規参入メーカーの作品が緊急発表されたりと、今月も見のがせない延長戦。SLGやRPGなど今までそれほど数の多くなかったジャンルのゲームも増えて、'91年もPCエンジン界は熱くなりそうだぞ!!

宇宙戦艦

ゴモラ

U. P. L. ／発売日未定／価格未定　STG

防御がポイントのSTG

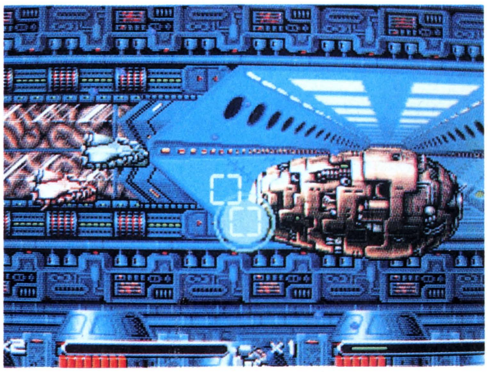
先月号の本誌「移植月報」のコーナーで紹介した『宇宙戦艦ゴモラ』が、PCエンジンに移植されることが決定だ!! もう、アーケード版も出回っているはずなので、実際にプレイしてみた人も多いんじゃないかな？　このゲームは特殊な攻撃法を使っているので、最初のうちはプレイにとまどっちゃったりするんだけど、内容は最高に面白い。カーソルを使って敵や弾を狙い撃ちできるという、その感覚がミソなんだよね。





⬅これほど早く移植が発表されるなんてウレシイ限りだね。

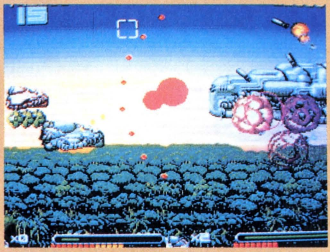
ちょっと早い情報だけど、『ロボキッド』で最高の移植技術を見せてくれたU. P. L.の作品だから今から期待度大だぞ!!



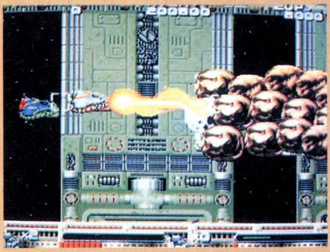
➡ボスキャラは、迫力十分の強者ぞろい。エキサイティングな戦いを楽しめるぞ!

ビームを駆使せよ!!

このゲームでは、自機の攻撃法がノーマルショット、ビームショット、タメ撃ちと3種類あるんだ。なかでもビームは敵の弾も消滅させられるので、その使い方がゲーム攻略のカギを握っているぞ。



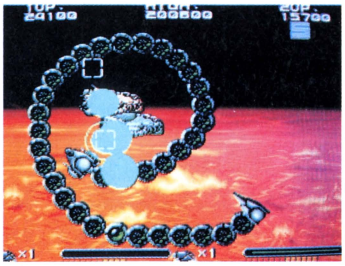
⬆ザコキャラや、敵弾、ミサイルなどはビームの丸い爆発(?)で消せるんだ。



⬆STGでおなじみのタメ撃ち。威力は最高だぞ。



➡はたして、この内容がどの程度まで移植されるのか楽しみ。

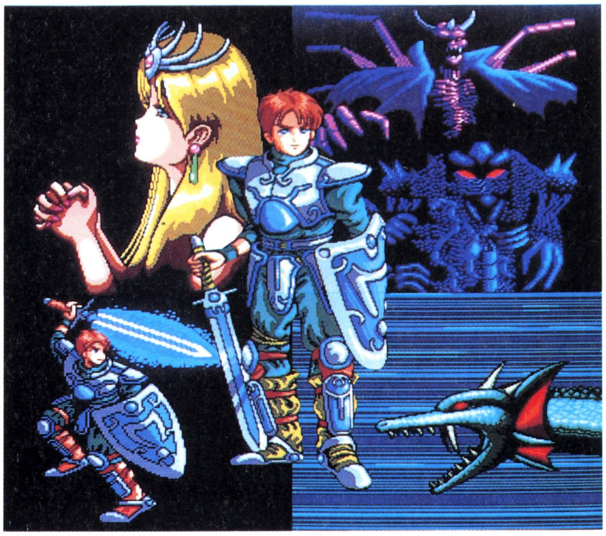


➡PC版の最新情報を楽しみに待っていてね!!

＊画面はアーケードのものです。

ビジュアル満載のファンタジーRPG

魔晶伝紀 La Valeur ラ・ヴァルー



工画堂スタジオ／3月22日発売予定／予価¥7,200 RPG

プロローグ

森と湖に囲まれた異境にたたずむ国ヴェスガロス。

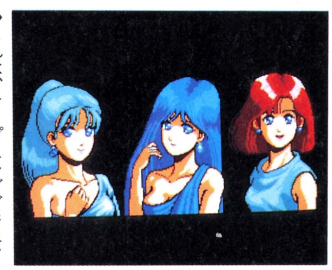
この地に眠る魔晶石ラザニウムの放つ力は、魔法を行う者に力を与え、数々の奇跡を起こした。

伝説は語る。「この世に〝ラ・メール〟〝ル・シエール〟（海と空）と呼ばれし、ふたつのラザニウムの大結晶あり。そのふたつ手にし者、ヴェスガロスを治めし力備えん」

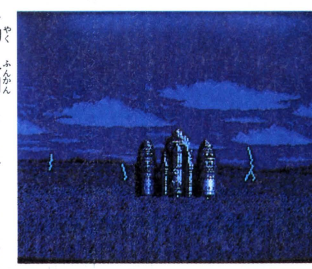
時は流れ、埋もれかけていた伝説が姿を現した。発見された大結晶〝ル・シエール〟は幾人もの手を渡り、幾多の変遷を経たのち、ひとりの邪悪なる魔法使いの手に渡ったのだ。そしていまひとつの大結晶を求め、邪なるしもべが生み出され、ヴェスガロスの街に放たれた。殺戮と強奪の渦巻く混乱の中、ひとりの勇敢なる青年が現れた…。

ニュータイプのRPG登場

新たにパソコンからPCエンジンに参入した工画堂スタジオの第1作めが、この『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』だ。ゲームそのものはPC88版からの移植なんだけど、PCオリジナルのビジュアルシーンなども盛り込まれ、エンジン向けのアレンジもバッチリ。もちろんパソコン版で好評だったユニークな戦闘システムや、すべてがリアルサイズで構成されたマップシステムなども、完全移植されているぞ。



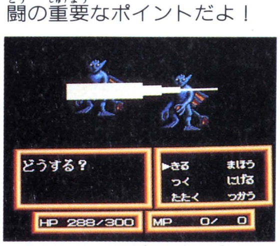
➡これは、オープニングビジュアルの一部。とってもきれいだね。



➡約5分間におよぶビジュアルが、ゲームの雰囲気を盛り上げるぞ！

多彩な戦闘シーン

このゲームの戦闘では、従来のRPGのように、どんな敵に対しても同じような攻撃をしていてはダメなんだ。戦況や敵によって武器を持ち替えたり、攻撃方法を変えなければならないぞ！　プレイヤーは「きる」「つく」「たたく」の3パターンの攻撃方法から行動を選択できるけど、「きる」のが有効な敵に「たたく」の攻撃をしかけても、ほとんどダメージを与えられないぞ。敵によって効果的な戦い方を知るのが、戦闘の重要なポイントだよ！



⬆武器によって攻撃方法を考えよう。剣なら「きる」が有効だよ。



⬆戦闘中にも、武器を持ち替えることができるよ。

魔法を覚えるには

魔法は各村にいる魔法使いが教えてくれる。だけど、無料では教えてくれないぞ。修業として、魔法アイテム（指輪、瓶、壺、本、巻物）を3つ以上集めてくると教えてくれる。集めたアイテムの数（6個まで）が多いほど、習える魔法の選択数が増えるんだ。魔法はMPがないと使えないからね。



⬅フィールドにある宝箱には、魔法アイテムが入っているぞ。



➡魔法のアイテムを持ってくると、4つの中からひとつ魔法を教えてくれる。



⬆マジックポイントを回復させるには、結晶が必要なんだ。

シ・ナ・リ・オ 1

ホビットの村

主人公は、このホビットの村からスタートする。村長の話によると、村の守り神だったソフィーという少女が、洞窟に住む魔物にさらわれてしまった。どうやらソフィーには魔力を授ける力があり、それを魔物たちは恐れていたのだ。村長からソフィーを助けてくれと頼まれるので、洞窟へと向かおう。ソフィーを助け出すと、魔法を使うことができる力を授けられるよ。

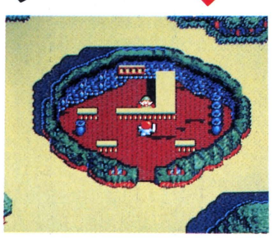


⬅村長からは、いろいろ役立つアイテムがもらえる。



➡森にいる魔物を倒すと、お金が手に入るから、武器や防具を揃えよう。

リアル!!





⬅⬆建物に入ると、屋根が取れて中の構造が見えるんだ。これも、すべての建物がリアルサイズだからできるアイデアなのだ。でも、珍しいからといって、何度も出入りしていると、ゲームが進まないよ。

森

ホビットの村から外へ出ると、そこは深い森。全体が迷路のように入り組んでいるから、ボーッとしていると迷子になってしまうぞ。まずは、村に近い所でレベルを上げるようにしよう。



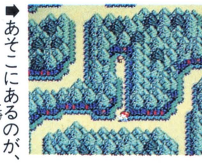
⬆森には、昔から住んでいる魔物が出現するぞ！



⬅こいつに「トリュフの苔」を届けると…。



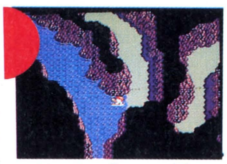




➡あそこにあるのが、「トリュフの苔」だ。魔物が守っているぞ。

洞窟

森を抜けると洞窟があるんだけど、中に入るにはアイテムの「カンテラ」が必要なんだ。洞窟内には、結晶を持った魔物が出てくるぞ。そして洞窟の奥には、ソフィーをさらった魔物ボスキャラが!!



⬆川で行き止まりの所は、カヌーがあれば先に進める。



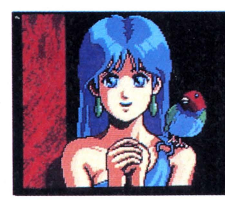
ボス　メチージュ



⬆こいつがソフィーをさらった魔物だ。攻撃方法をよく考えないと苦戦する。武器を持ち替えるとか…。



➡この中にいるネズミの願いを聞いてやると……。

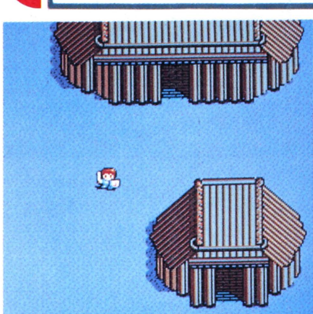




⬅⬇ソフィーから魔力をもらえるよ。

シ・ナ・リ・オ 2

ノームの村



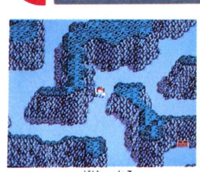


⬅⬆この村でも、ミレーヌという少女が塔に住む魔物にさらわれたという。村長の頼みで、ミレーヌを救出に向かおう。



➡ノームの村の中は、ちょっと不思議な雰囲気の建物がいっぱい。いろいろタメになる情報が得られるので、マメに歩きまわってみよう。

崖



⬆ここは崖に囲まれた恐ろしい所。魔物もたくさん出てくるぞ！





不思議な場所



⬅四角いマークに乗ると、ほかの地点へワープできるんだ。

塔

この中に女の子が…

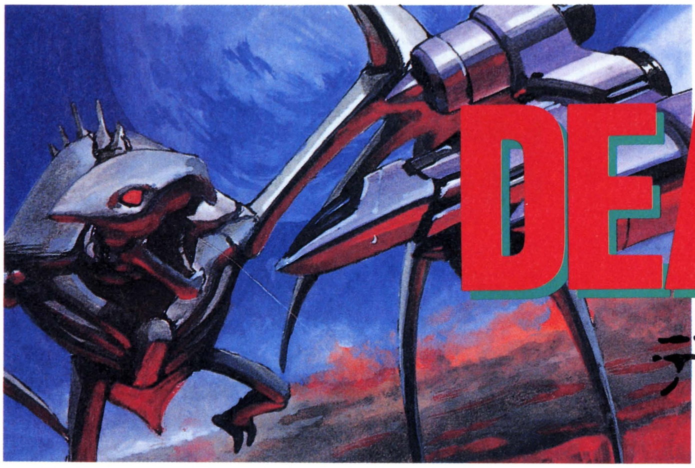
この塔の中には、ミレーヌという女の子が捕らわれている。一刻も早く助けねば！



➡ムムム!? いかにも怪しい塔が！ じつはこの塔は、3階建ての複雑な構造になっている。迷わないようにね！

WRITER'S NOTE

このゲームはすっごく音楽がいいんだ。とくに、オープニングで流れる曲は最高！内容も、世界観を大切に作られていて、思わずのめり込んでしまうぞ！　（ユウ）



未来が舞台の正統派STG！

DEAD MOON

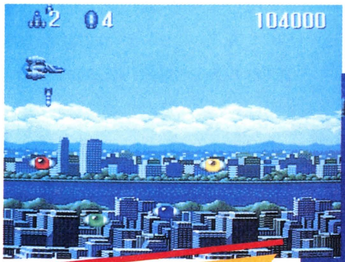
デッドムーン〜月世界の悪夢〜

T.S.S.／2月発売予定／予価¥7,400　STG　4M

エイリアンに侵攻された月をとり戻せ！

今から200年後のある日、太陽系外から、月に向かって飛来する彗星が確認された。しかし彗星は、月に衝突せずその周りをまわり、やがて月の裏側で消滅した。それから数日後、月面から来るいくつもの未確認戦闘機が目撃される。彗星と思われていたそれは、実はエイリアンの母船だったのだ……。といったストーリーで始まるこのゲーム、当然そのエイリアン軍を壊滅させるのがキミの使命になる。

この『DEAD MOON』は、T.S.S.社の処女作でありながら、すごいゲームなんだ。親切なゲームシステムもさることながら、特筆すべきは目を疑うほどのグラフィック！　画像取り込みかと思ってしまうくらい美しい背景、四重五重は当たり前のスクロール、グロテスクな巨大ボス、どれをとっても一級品だぞ。さらにBGMもかなり高いレベルだから、STGファンにはうれしいかぎりだね。



POWER UP

⬆ゆらゆら動くアイテムを取ると色に応じた武器が使えるぞ。同じ色を連続で取ればパワーアップ！

巨大BOSS



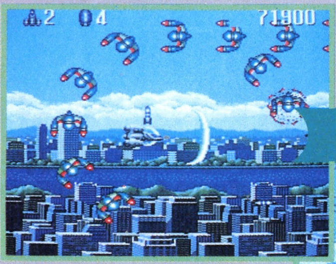
➡見よ、この美しい雄姿！　巨大ボスはすべて「骨」というキーポイントで統一されている。

ステージ紹介

ステージは全部で6つ。そしてその6つのステージが、地球から宇宙へ、そして月面へ、といったふうに、すべてつながりを持って展開していくんだ。だから「なんでこんな所で戦わなきゃなんないの…」なんて疑問を持たずに、すんなりとこの世界に溶け込めるぞ。

それでは各ステージのほんの一部ずつをお見せしよう。

SCENE1

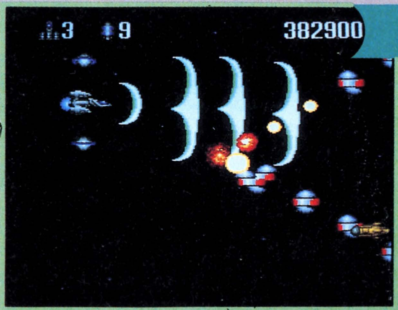


⬆舞台は地球から始まる。確実にパワーアップしよう。



➡始祖鳥が1面のボスだ。腹のコアを撃ちまくれ！

SCENE2



⬅宇宙空間、といっても地球から月までの間なのだ。ウェーブが意外と有効だぞ。ボスはなぜかガメラ（？）なのだ。

SCENE3

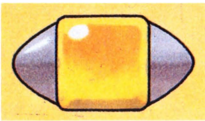


➡全ステージ中もっとも美しい月面ステージ。多重スクロールが奥行きを感じさせてくれるのだ。ひまな人は何重か数えてみてね。

 　イラスト／薄葉士郎

7種類の武器の使いわけが攻略のカギだ

バルカン





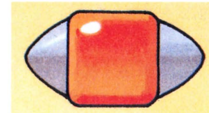
⬅現在3方向。まだまだたよりない。



⬇最強状態。斜め後ろに撃てるから便利だ。

最初に装備されている武器。パワーアップするにつれ、攻撃方向が増えてゆき、最高で5方向に攻撃できる。見た目は地味だけど、一番使いやすい武器だ。

リング





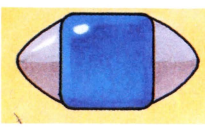
⬅リングは、前方に広角で撃てるのが最大の特徴。



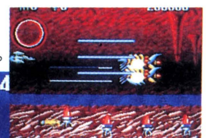
⬆最強状態では、前方に5発、後方に1発発射される。

リング弾を多方向に発射する。連射力に欠けるけど、前方の攻撃範囲は4種中最大だ。

レーザー



➡弱いうちは攻撃範囲が狭いからザコが多いときは使えないぞ。

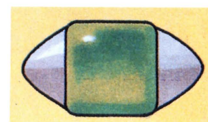




⬅このハデな外見通り、破壊力も高い。これで連射ができれば最強だったのに……。

貫通兵器。2本、3本と増えてゆき、最高では極太レーザーが撃てるようになる。

ウェーブ



➡ウェーブは飛ぶスピードが遅いから、連続でダメージを与えられる。





⬅ウェーブの最強状態。攻撃範囲の広さと、4連射が使いやすさの秘密だ。

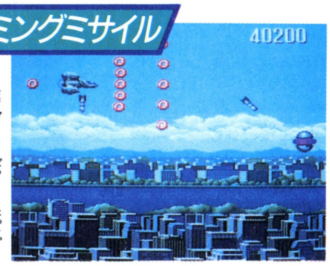
レーザーと同じく貫通兵器。パワーアップするにつれウェーブの幅が広くなる。

オプション



➡初めは上、下とついて最高段階になると自機の周りを高速回転して敵弾を消してくれる。

ホーミングミサイル



➡上下に1発ずつ発射される誘導弾。パワーアップするにつれ、旋回速度が上がってゆく。

スペシャルボム



➡爆発に触れた敵と弾を一掃してくれる。4色に光アイテムを取るとボムが1発追加される。



SCENE4

⬅月の地下洞窟ステージ。ここから架空ステージとなる。このステージは中ボスが2回も出てくるので長く感じられるのだ。



SCENE5

➡地下洞窟内の地下湖の中での戦い。ザコが多く、いたる方向から攻撃してくるので、バルカンが有効だ。



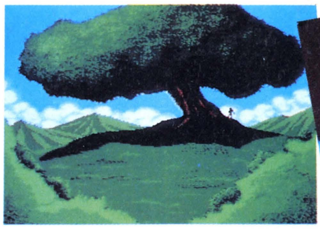
SCENE6

⬆いよいよ最終面。月の中心部だ。武器は、レーザーかウェーブがいいだろう。さて、キミはみごとエイリアンの親玉を倒すことができるだろうか！

WRITER'S NOTE

このゲームの第一印象は、なんといってもグラフィックのすばらしさだ。そしてプレイしてみると、凝り方にもビックリだ。スタッフのこだわりがひしひしと伝わってくる。3面なんか、あれで画像取り込みじゃないっていうんだからオドロキ！　うーん、この様子だと、PCエンジンのゲームの質はまだまだ向上しそうだなあ。

難易度はちょっと高めだけど、フリーコンティニュー制だから誰にでもクリアするチャンスはあるぞ。　　（黒の貴公子）





夢が広がるRPGだ!!

コズミック・ファンタジー2
・冒険少年バン・

日本テレネット／発売日未定／価格未定　RPG

緑豊かな世界が舞台

『2』のストーリーは、緑豊かな惑星イデアを舞台にした、4つの章仕立てになっているんだ。各シナリオでは、アッと驚くようなイベントが、たくさん用意されているぞ。どんなドラマチックなストーリーが展開していくのが楽しみだネ。



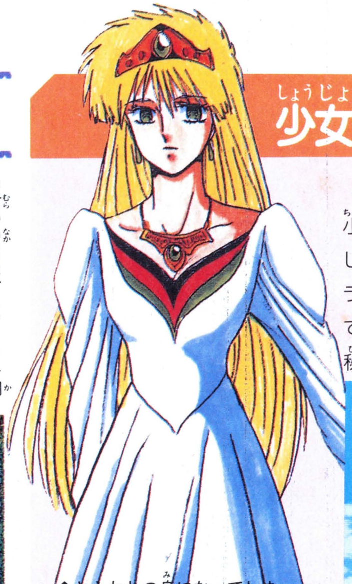
⬅村の中には、ニワトリを飼っているところもあるんだ。


➡森や湖など、自然がいっぱいのフィールド画面。

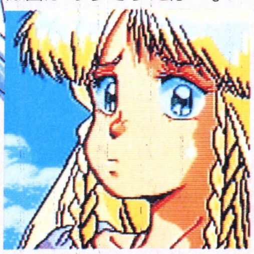


➡旅の疲れをいやしてくれる宿屋。娘さんがかわいいネ。

少女ラーラとは…



主人公バンの幼なじみで、小さいころから2人は仲良しだった。ところがある日、ラーラは何者かにさらわれてしまう。これには、何か秘密がありそうだが…。


⬆とらわれの身になってしまった、かわいそうなラーラ。

第1部　幼なじみのラーラを救え！

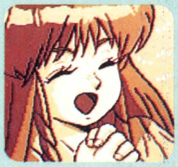
丘の上で、ふもとの村から煙が上がっているのに気づいたバン。急いで村に向かったが、村はすでに壊滅状態に陥っていた。村人の話では、ガラムという男の軍勢に襲われたというのだ。さらに、村長と、村長の娘の話を聞くと、ガラムの軍勢は、ラーラを狙っているらしい…ということにバンは気づいた。あわてて自分の村に戻ってみると、村はすでにガラムの軍勢に制圧された後だった。バンはラーラを探したが、彼女の姿はどこにもなかった。

バンは、ラーラを取り戻すため、旅立つことを決意したのだった。

回想シーン

大きな木に、2人の名前を彫った思い出のシーン。




村が…

⬆丘の向こうの村から煙が！

一体、村に何が起きたのか？そして、バンが見たものは…。



➡こいつは、ラーラをさらった軍勢の兵団長。いざ、勝負！

ガラム


⬅こいつが第一章のボスで、ラーラをさらった張本人。強そぉ。

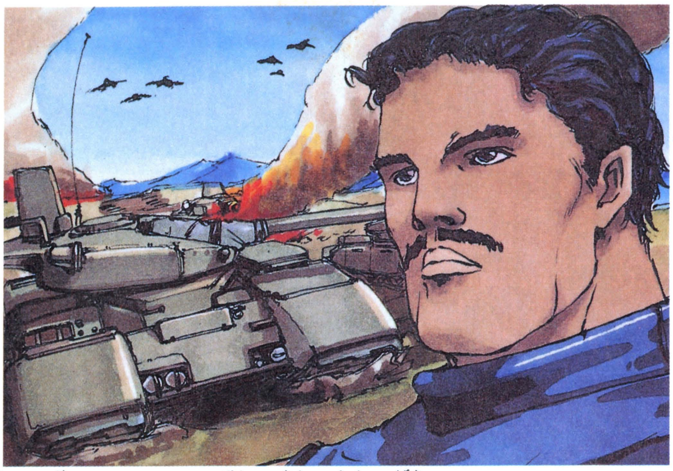
戦略性重視のSLG!!

HIGH GRENADIER

ハイグレネーダー

日本テレネット／3月下旬発売予定／価格未定

SLG



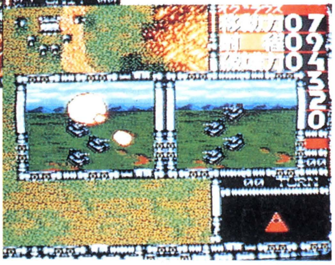
敵のメインベースを目指し、全軍進撃!!

高度な統制のとれた軍団同士の戦闘では、状況を把握した上でたてた戦略や戦術がたいへん重要なもの。この『ハイグレネーダー』は、そういった思考的な部分をメインに楽しめるSLGなんだ。もちろん、テレネット得意のアニメシーンもたくさん盛り込まれ、戦闘の臨場感を盛り上げてくれているぞ。

登場するユニットや戦場となる拠点は言うに及ばず、それぞれに得意な戦闘方法を持つ司令官たちが多数登場してくるので、総司令官たるキミの指揮力を存分に発揮できるゲームなのだ!!



⬆戦場マップは、移動時しかHEXが表示されないタイプのもの。地上から、高空から高度な戦術を駆使して進攻していくのだ!!



⬇ユニット同士の激突は、リアルなアニメで表示されるんだ。やっぱり、戦いの醍醐味ってのは、実際の状況がわかるほうが盛り上がるもんね。

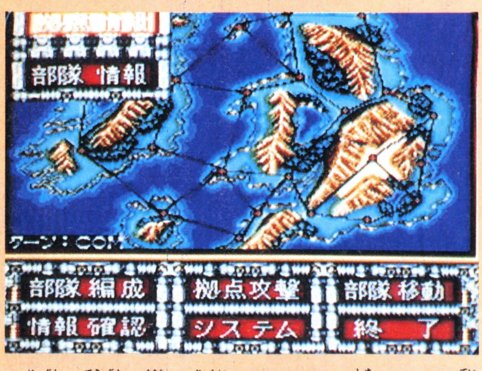
53種のユニットが登場

このゲームでは、初期状態から徐々にユニットが追加されてゆき、最終的には53種もの兵器が使用可能になるんだ。



⬅各ユニットには、それぞれこのようなパラメータが設定されている。それらを生かすも殺すも、総司令のウデしだいというわけだ!

25の拠点を攻略せよ!!



自軍と敵軍の戦う舞台は、ひとつの島といった体裁になっている。そこには、地形条件などによって区分けされた25の拠点が存在しているのだ。最終的にキミが目指すのは、敵のメインベース。敵軍を指揮する本拠をせん滅すればいい。そこにいたる拠点をどう攻略し、どう進むのか? それが、このゲームの重要で面白いポイントなのだ。

さまざまな特性を持つ指令官が登場

戦い全体の動きをコントロールするのは、プレイヤーであるキミ。しかし、戦場で実際に兵を動かすのはその部隊の司令官たちだ。彼らは、それぞれに得意な戦術分野を持っていて、たとえば白兵戦は得意だが砲撃戦はダメというように効果率が設定されている。だから、次々に登場してくる司令官を得意な戦法のとれる任務につかせることも重要なんだ。



⬅司令官の特性と戦場の状況を見て、誰に指揮をさせるか決定する。

サティー



⬆"雷竜"の異名をとる部隊を指揮。砲撃戦・対空戦などに威力発揮。

アリウス



⬆要塞攻略に適した、遠距離砲撃を得意とする。

フィリー



⬆お嬢様風の容姿からは想像できない、抜群の航空戦闘力を持つ。

 イラスト／薄葉士郎



『バブルボブル』シリーズ第3弾

パラソルスター

PARASOL STARS

THE STORY OF BUBBLE BOBBLE Ⅲ

タイトー／2月15日発売／¥6,600　ACT　3M

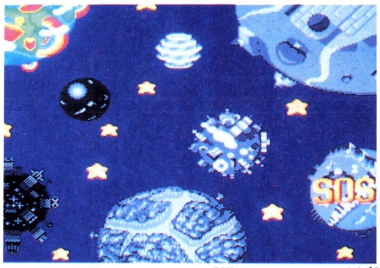
バビー＆ボビーの大冒険！今度の魔法はパラソルだ

とにかくカラフルで、底抜けに楽しいACTゲーム、『パラソルスター』がタイトーから出るぞぉ～！

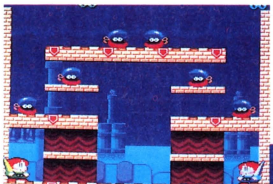
PCオリジナルのこのゲーム、バビーとボビーは、故郷レインボースターを飛び出して、音楽の星や、森の星でファンタジックな冒険を見せてくれるんだ。

今度のパラソルの魔法は、単純に見えるけど、敵を回したり敵の弾をふせいだりと、いろんなテクがあって見てるだけでも思わず楽しくなっちゃうよ。

もちろん、2人同時プレイもできるから、キャーキャーさわぎながらプレイすれば楽しさ10倍だ。カワイらしさが最高で女の子にもおすすめの『パラソルスター』。期待していいぞ!!



⬆これがパラソルスターズ全景だよ。SOS信号を出している星まで、パラソルでレッツゴー！



⬅バビー＆ボビーただいま参上。



➡わーっ！僕は敵じゃないよ。

攻撃の基本は回してポイッ!!



⬅雨でも、ヤリでも、トランペットでも、この魔法のパラソルなら平気さ!!



⬅回しているのは雷バブル。他にも炎や水、スターなどがあるんだ。



⬆回した敵を投げて、他の敵に当てると高得点。



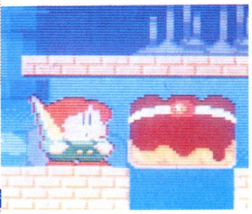
⬆小さいバブルを、5つ合わせると大バブルに。

とってもオイシイ、ボーナスフード

『バブルボブル』の時からくいしん坊のバビーとボビー。フードは、全部ボーナス得点だから、独り占めするつもりで、ドンドン食べちゃえ。隠れフードもあるよ。



⬅これは、アイテムの力で出てきた、クリアーフード。でも生のまま食べるのかな？



⬇ポンと出ましたボーナスフード。何種類のメニューがあるか調べるのもいいネ。

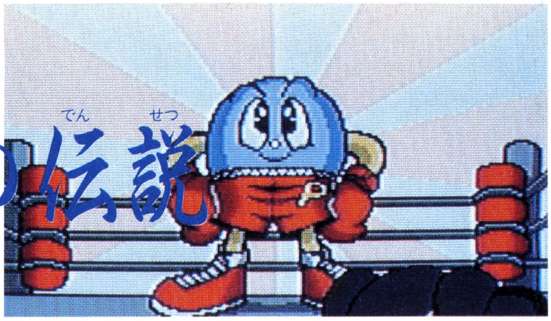
⬆自分の2倍はあるビッグケーキ。本当にあったら幸せ!!



➡さすがビッグフード。得点もビッグに10万点!!



パチ夫くん 幻の伝説



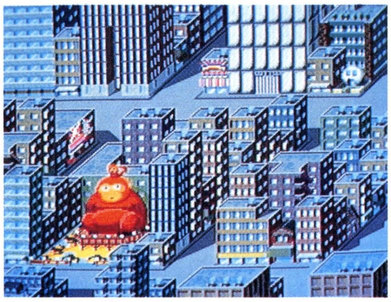
ココナッツジャパン／3月発売予定／¥12,800(予)

ETC

フィーバーなパチンコゲーム登場!!

ファミコンで人気者のパチ夫くんが、たくましくなってCDロムで登場だよ。

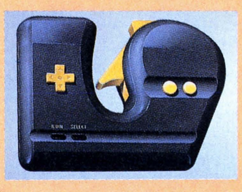
今回は、RPG要素も加わって内容一新。悪の釘師“ナゴやん”がしかけたパチンコ台を攻略して、誘拐された愛妻銀子をパチ夫くんが助けに行くんだ。今までとは、一味違ったパチ夫くんを楽しめちゃうぞ！　パチンコ以外にも、おもしろいイベント盛りだくさんだ。



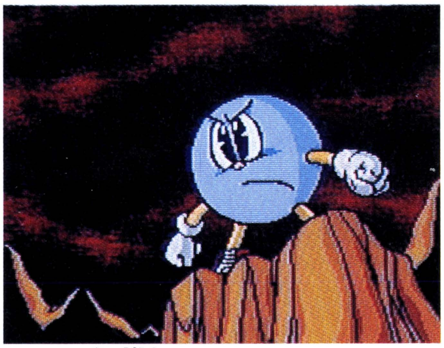
⬆街の中には、何軒もパチンコ屋があるんだ。さて、どこから入ろうかな？

これが付属ハンドルだ！

このゲームは、ソフトにオリジナルハンドルが付属されて発売されるよ。これは便利だね！



⬆これがあれば、操作性がグーンとよくなるよね。



⬆パチンコ屋を攻略すると、こんなかわいいビジュアルを見られるよ。これは、高級パチンコ屋を制した後のシーン。

カラフルなパチンコ台

W・クロス



⬆これは有名なスリーセブン。縦横に同じ数字を揃えよう。

ハンター



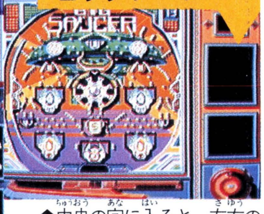
⬆後ろの絵が西部劇のような、ユニークな台。

モンキー



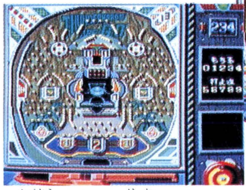
⬆中央のVゾーンを狙おう。上のお猿さんが、かわいいね。

ビッグソーサー



⬆中央の穴に入ると、左右の翼が開閉するぞ。

サンダーハーズアーゴー

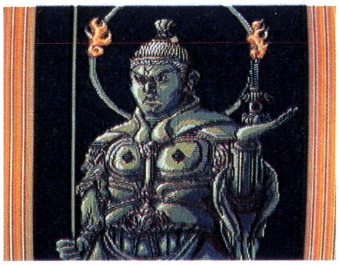


⬆中央のまるい羽根が、くるくるまわって邪魔をするぞ。

New Soft Times

戦国 関東三国志



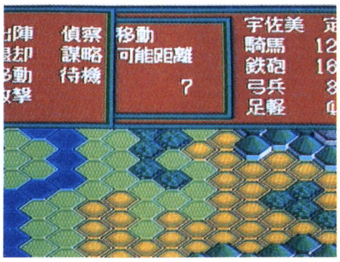


インテック／来春発売予定／価格未定

SLG

戦国時代の覇者となれ!!

このゲームの舞台は、西暦1560年頃の関東地域。ここでは、乱世を生き抜き関東の覇者になろうと、武将たちが合戦に明け暮れていた。その中の3人、越後の上杉謙信、甲斐の武田信玄、相模の北条氏康から1人を選び、関東を支配するのが目的なんだ。その後には、織田信長との一騎討ちが待っているぞ。



⬅戦闘モードは、HEX画面になる。兵の配置はよく考えてね。





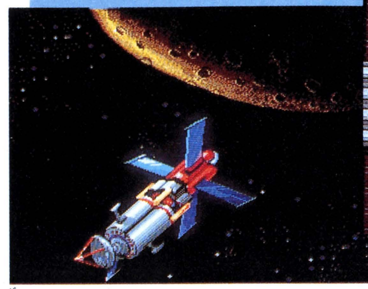
⬆関東地域の18か国で、合戦を繰り広げていくのだ。

⬅武将の特徴を生かして、特別なコマンドが用意されているよ。

TITAN

タイタン

ナグザット／2月発売予定／価格未定　PZG　2M





全方向スクロールブロック崩しだ

今度のナグザットの新作ソフトは、全方向にスクロールするまったく新しいタイプのブロック崩しだ。ルールはいたって単純で、その面のブロックをすべて壊せば面クリア。それぞれのステージにはいろいろな趣向が用意されているので、そう簡単にはクリアさせてくれないぞ!!

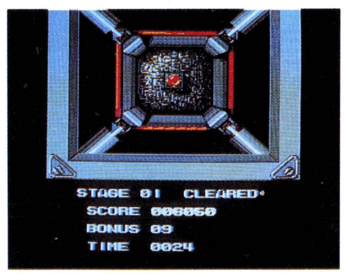
ハマッてしまうと眠れないねコレは！



⬇こんなのはマダマダ序の序の口だー。あんまり興奮してコントローラーをたたきつけて壊してしまわないようにネ！練習あるのみなのだ！



➡ドクロのマークに気をつけてうまくブロックを壊せばステージクリアだ！



⬆ガンバッてステージクリアだ!!



⬆なんとボールが3つに！一気にブロックを崩そう。



⬅こんなのカンタンだって？やってみるとイガイと難しいのだ、コレが。あ～うまくいかない。アタマにち、ち、血が上りそうだ。だけどここは冷静にね。

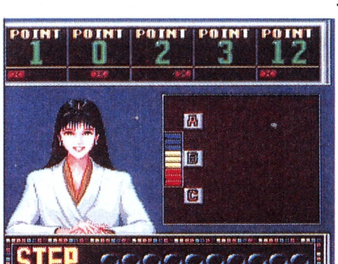
クイズまるごとTHEワールド(仮)

アトラス／3月発売予定／価格未定　ETC

美人アナがいっぱい♥

アトラス参入第1弾の作品は、な、なんと最大50人まで同時にプレイすることが可能なクイズゲームなんだ。ゲームの内容は世界10か国をクイズをしながら巡っていくというものだぞ。問題は約1200問もあって、それぞれいろいろなジャンルから出題されているから、ひょっとしたら学校のテストに同じ問題が出たーなんてこともあるかもしれないね。あとゲーム中に出てくる国を紹介してくれる美人アナウンサーは、クイズに花をそえてくれるね。

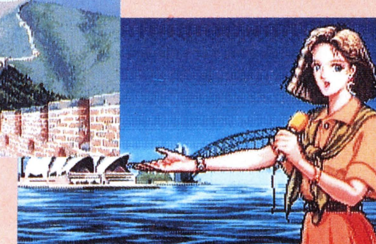
ソ連や中国など、世界各国を巡り、キミもクイズ博士になって友だちに自慢してやろうぜ！



⬆司会者のおねーちゃんを見てないで、ちゃんと問題を見るんだぞー。



⬅おっ！　中国ねーちゃんだ。いいねえ。なぜ万里の長城は目に入らないのだろう？



➡これが有名なオーストラリアのオペラハウスかあ。だけど行ったことねえからわからないや。

最大50人同時プレイ可能！



⬅ここはハワイのワイキキビーチ。いいねえ。これだからやめられねえよなあ～。ウン、ウン。



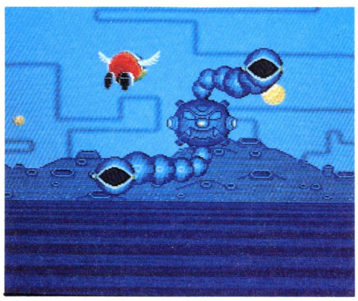
➡モスクワのクレムリン。グレムリンじゃないぞー。ゴルゴルゴルバチョフ、特に意味なし。

スペースファンタジーゾーン

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　STG

話題のオリジナルSTG

アーケードで大人気を得た『ファンタジーゾーン』と『スペースハリアー』をドッキングさせたオリジナルミックスゲームが、この『スペースファンタジーゾーン』だ！　具体的には『スペースハリアー』の3D画面に、ぞくぞくと『ファンタジーゾーン』の敵キャラたちが登場するゲーム、と思ってくれればOK。もちろん自機はオパオパだよ。どんなゲームに仕上がるか、今から楽しみだね！



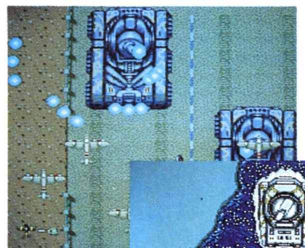
←初公開！　オパオパのりりしい後ろ姿だっ(笑)!!

スーパー大旋風

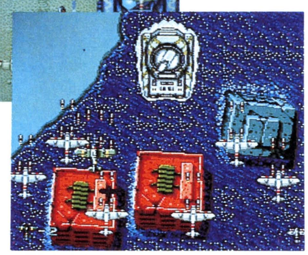
NECアベニュー／発売日未定／価格未定　STG

『大旋風』のCD版登場

先月号で突然発表された、『スーパー大旋風』の続報をお伝えしちゃうぞ！　これは12月に発売されたばかりの『大旋風』のCD版なんだけど、さらにオリジナルステージが数面プラスされているのだ。もちろん、サウンドやグラフィックもパワーアップしているぞ。



←CD版の画面はもうちょっと待ってね！　でもキレイさは保証済み!!



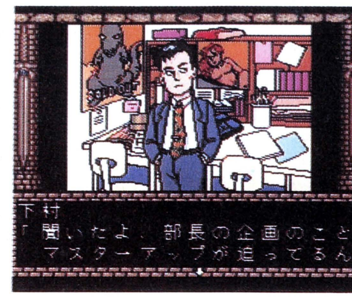
➡Huカード版をプレイした人も、思わずもう1度挑戦したくなる質の高さだ。

ウルトラボックス第3号

ビクター音産／発売中／¥4,800　ETC

快調のディスクマガジン

毎号意表をついた発想で楽しませてくれるディスクマガジン『ウルトラボックス』の第3号が発売された。連載AVG「クスト」や星座占い「ラッシャー木村の星に願いを」、ACTゲーム「仮面ビクター3」など、充実した連載陣は健在。またこの号のオリジナルゲーム「メイキング・オブ・ドラヤキクエスト」は、ゲーム制作の過程をシミュレート。業界の内幕に迫る、なかなか過激な内容だぞ。



➡「メイキング・オブ・ドラヤキクエスト」のーシーン。

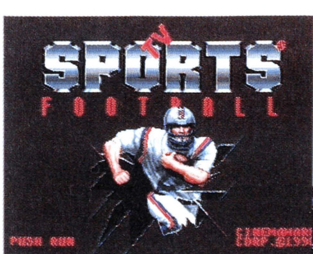
TVスポーツ　フットボール

ビクター音産／2月上旬発売予定／予価¥6,700　SPG　3M

アメリカ生まれの本格フットボール登場!!

『TVスポーツ　フットボール』は、アメリカ製のソフトから移植されたゲーム。だから、1シーズンをプレイする本格的なリーグ戦や、練習モード、観戦モードなど、さまざまな角度からアメフトが体験できるのだ。

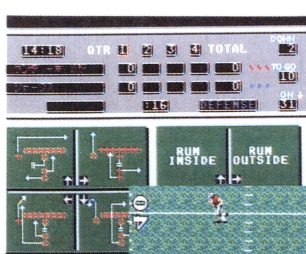
ゲームの進行は、まるでTVのフットボール中継を見るような感覚で進んでいき、好プレイなどがでると、アナウンサーが解説してくれるんだ。最大5人までプレイできるので、みんなでわいわい遊んでみよう！



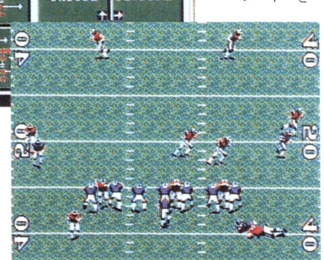
←アメフトファンにはたまらない、迫力のタイトル画面。グラフィックがキレイ。



➡タッチダウンや好プレイのときに、アナウンサーが登場して、解説してくれる。



←敵チームの行動を推理し、このモードでフォーメーションを決定して……。



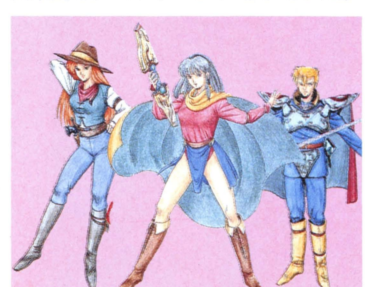
➡いざ、アタック!!　4回の攻撃で10ヤード進めばOK。めざせタッチダウン！

盟約の定義

ヒューマン／発売日未定／価格未定　RPG　4M

多人数プレイRPG！

ヒューマンが鋭意制作中の『盟約の定義』の内容が、いよいよ明らかになってきた。このゲームはファンタジーRPGなんだけど、多人数プレイが可能なんだ。というのも、ゲームの中にSLGで使われる"ターン"の考え方が採用されていて、各プレイヤーが1ターンに行える行動ポイントが決まっているんだ。どうやら、今までに見たこともない、前代未聞のスゴいゲームになりそうだ。

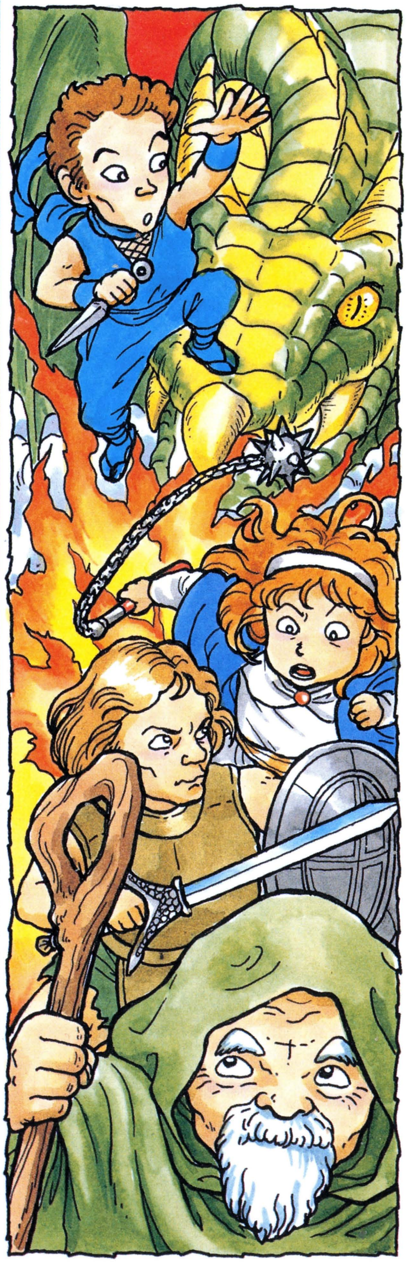


←選択できるキャラクターは、15体以上に及ぶ。もちろん職業も多彩！

Time Schedule タイムスケジュール

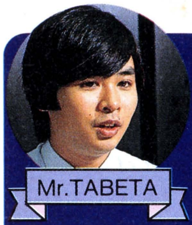
ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	ETC	その他

込 消費税込み
(無印は消費税含まず)
SG スーパーグラフィックス



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
1／8(火)	オーバーライド	データイースト	Hu	¥6,500	STG
1／18(金)	カダッシュ	タイトー	Hu	¥6,600	A・RPG
1／18(金)	ジャッキー・チェン	ハドソン	Hu	¥6,500	ACT
1／25(金)	S.C.I.	タイトー	Hu	¥7,200	SPG
1／25(予)	GULCLIGHT －TDF2－	パック・イン・ビデオ	CD	¥7,800	SLG
2／8(金)	マンホール	サン電子	CD	¥6,500	ETC
2／15(金)	パラソルスター	タイトー	Hu	¥6,600	ACT
2／28(予)	デッドムーン	T.S.S.	Hu	¥7,400	STG
2月上旬	TVスポーツ フットボール	ビクター音産	Hu	¥6,700(予)	SPG
2月下旬	パズルボーイ	日本テレネット	Hu	¥6,400(予)	PZG
2月下旬	レジェンドオブヒーロー・トンマ	アイレム	Hu	¥7,000(予)	ACT
2月下旬	オルディネス	ハドソン	SG	¥9,800	STG
2月予定	クイズアベニュー	NECアベニュー	CD	¥5,800	ETC
2月予定	スプラッシュレイク	NECアベニュー	CD	価格未定	A・PZG
2月予定	ダウンロード2 (仮)	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
3／15(予)	アストラリウス 魔笛伝説	I.G.S.	CD	¥6,300(予)	RPG
3／22(金)	アドベンチャーアイランド	ハドソン	Hu	¥5,800	ACT
3／22(予)	魔晶伝紀ラ・ヴァルー	工画堂スタジオ	CD	¥7,200(予)	RPG
3／29(予)	三国志 英傑天下に臨む	ナグザット	CD	¥8,800(予)	SLG
3月上旬	えるでぃす	メサイヤ	CD	価格未定	STG
3月上旬	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	Hu	¥5,700	SPG
3月中旬	パチ夫くん 幻の伝説	ココナッツジャパン	CD	¥12,800(予)	ETC
3月下旬	エグザイル 時の狭間へ	日本テレネット	CD	¥6,780(予)	RPG
3月下旬	ハイグレネーダー	日本テレネット	CD	¥6,780(予)	SLG
3月予定	1943改	ナグザット	Hu	¥7,200(予)	STG
3月予定	ウィッピーラップル (仮)	ユニ・ポスト	Hu	¥5,400(予)	PZG
3月予定	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵	メサイヤ	Hu	価格未定	ACT
3月予定	クイズまるごとTHEワールド (仮)	アトラス	CD	価格未定	ETC
3月予定	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン	日本テレネット	CD	価格未定	RPG
3月予定	サイレントデバッガーズ	データイースト	Hu	¥6,800	A・RPG
3月予定	マスターオブモンスターズ	マイクロキャビン	CD	¥6,500	SLG
3月予定	迷宮島スペシャル	アイレム	Hu	¥6,700(予)	A・PZG
4／5(金)	ポピュラス	ハドソン	Hu	¥7,800	SLG
5月予定	パチ夫くん 十番勝負 (仮)	ココナッツジャパン	Hu	価格未定	ETC
新春予定	イースIII	ハドソン	CD	¥7,200	A・RPG
春／予定	エターナルシティ	ナグザット	Hu	価格未定	STG
春／予定	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス	ブレイングレイ	CD	価格未定	RPG
春／予定	CYBER CITY OEDO808	メサイヤ	CD	価格未定	AVG
春／予定	戦国関東三国志	インテック	CD	価格未定	SLG
春／予定	タイタン	ナグザット	Hu	¥5,900(予)	PZG
春／予定	ハットリス	マイクロキャビン	Hu	価格未定	PZG
春／予定	モトローダーII	メサイヤ	Hu	価格未定	SPG

 イラスト／杉山真理



NECアベニュー Mr.多部田の

新作ソフトは1日にしてならず

えー、今回は前回からの続き「業界のブラックホール！　ソフトの価格決定要素」その第２回をお送り致します。

こうして決まるソフトの価格

一般的に商品の価格を決める最大の要素は、商品自体の製造までにかかるコスト、つまり「原価」であり、ゲームソフトもこの例に漏れません。このテの費用として前回⑴開発費と⑵設備費を上げましたが、実はこれらよりも定価を大きく影響する要素があるのです。すでにおわかりの事だと思いますが、それは「記憶媒体(メディア)そのものの価格」なのです。

⑶メディア原価

これは容量によって異なります。詳しい値段はモチロン内緒なのですが、２M以上のカードでは容量が１メガ上がるたび、商品の定価が1000円程度もアップしていることからも、原価中のメディア費のしめる大きさをうかがい知ることができると思います。

⑷その他

この他にも、移植作品には権利の許諾費が、また各社力の入れようが異なりますが、雑誌やTVでの宣伝費、ポスターやイベントなどの販促費が発生してきます。

以上様々な費用に、卸値（流通関係へ商品を売るときの値段）が考慮されてソフトの価格が決まるのです。勿論、各社で事情が異なるため、作風が似通っていたとしても定価が同じになるとは限りません。さらに販売方針として「安くして数を売り、利益を出す」という方針と「最低本数を見切り、高くして利益を出す」という２つの方針があるため、現状はかなりのバラツキが出ているのです。

（つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
未定	ああっ女神さまっ	メサイヤ	Hu	価格未定	ACT
未定	アルシャーク	ライトスタッフ	CD	価格未定	RPG
未定	１９４１	ハドソン	SG	価格未定	STG
未定	IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	CD	価格未定	AVG
未定	宇宙戦艦ゴモラ	U.P.L.	Hu	価格未定	STG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	Hu	価格未定	STG
未定	ゲイングランド	NECアベニュー	未定	価格未定	ACT
未定	コブラII　伝説の男	ハドソン	CD	価格未定	ETC
未定	サバイバルランナー	ホームデータ	Hu	価格未定	ACT
未定	神聖刻紀　ブリーダーズ・ワース（仮）	メサイヤ	CD	価格未定	RPG
未定	スーパー大旋風	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	SG	価格未定	ACT
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ	Hu	価格未定	RPG
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	Hu	価格未定	SPG
未定	ソーサリアン	ビクター音産	CD	価格未定	A･RPG
未定	ダーティ・ダーティ（仮）	ハドソン	Hu	価格未定	SPG
未定	達人	タイトー	Hu	価格未定	STG
未定	チキチキボーイズ	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	天外魔境II	ハドソン	CD	価格未定	RPG
未定	天地を喰らう	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ドラゴンブリード	アイレム	Hu	価格未定	STG
未定	トリッキー	I.G.S.	Hu	価格未定	PZG
未定	ニュートピアII	ハドソン	Hu	価格未定	A･RPG
未定	熱血高校ドッジボール部　PCサッカー番外編（仮）	ナグザット	Hu	価格未定	SPG
未定	PC原人II	ハドソン	Hu	価格未定	ACT
未定	ピーターパックラット	テンゲン	Hu	価格未定	ACT
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	BURAI　八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	CD	価格未定	RPG
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	ホームデータの囲碁	ホームデータ	Hu	価格未定	ETC
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	マーブルマッドネス	テンゲン	Hu	価格未定	ACT
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	CD	価格未定	RPG
未定	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	メサイヤ	CD	価格未定	RPG
未定	盟約の定義	ヒューマン	Hu	価格未定	RPG
未定	モンビット	ハドソン	CD	価格未定	RPG
未定	立体将棋（森田将棋）	NECアベニュー	Hu	価格未定	ETC
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ロードス島戦記	ハドソン	CD	価格未定	RPG
未定	ワードナの森	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT

COMING SOON 超早耳情報

●ここしばらく沈黙を保っていたアスク講談社が、新作２作を準備中。メディアはHuカードとCDロムで、かなりの“超大作”らしい。といっても、その他の部分はまだ秘密のベールに包まれており、タイトル・ジャンルともに今月はまだ発表できないのだ。ゴメンネ。

●CDロムの『パチ夫くん　幻の伝説』をひっさげて参入したココナッツジャパンから、早くもHuカード版の『パチ夫くん』が発表された。タイトルは『パチ夫くん　十番勝負』（仮）で、発売は５月の予定。パチンコファンには必見の１作だぞ。

●３月号あたりで、パック・イン・ビデオの新作が発表できそう。どんなゲームなのか本誌も楽しみにしているのだ。読者のみんなも、もうちょっと待っててね。

●スケジュール表を見た人は気づいたと思うけど、ユニ・ポストの『カメレオン・アイズ　密林の迷宮』（仮）のタイトルが、『ウイッピーラップル』（仮）というカワイイものにチェンジしたんだ。ただしこのタイトルもまだ仮題なので、変更される可能性もあり。

クレクレタコラ

工画堂スタジオの巻

パソコン作品『シュヴァルツシルト』や『覇邪の封印』などを生み出し、PCエンジンにも旋風を巻き起こさんとする工画堂スタジオさんに、今回のタコラは突撃だい!!

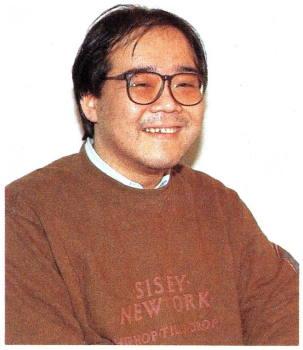
SLGやRPGを中心に！

やっほー、みんな元気にしているかな？　タコラは元気モリモリ、パワーがありすぎちゃって今朝も玄関のノブを握りつぶしちゃったぐらいだよん、トホホ……。でも困っちゃうなぁ、ボクみたいなタコに部屋を貸してくれるところは少ないのに、これで「出てけ!!」なんて言われちゃったらいくとこないんだもんなぁ。

まあそんなことはさておき、今回タコラが訪問したのは工画堂スタジオさん。ここはもともとボードゲームの企画や制作をしていた会社で(もちろん今でもやっている!!)、昔のパソコン機“MZ”が登場していたころに、より新しいメディアを切り拓くためにと研究を始めたのが今のゲーム制作の始まりだったそうだ。フムフム、タコラだったらその当時のゲームを遊び狂ってしまうだけだと思うんだけど、目のつけどころがやっぱ違うんだねぇ。



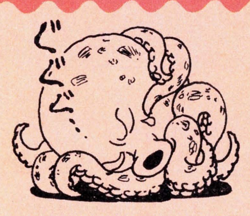
⬅『ラ・ヴァルー』のディレクター立岡氏。数多くのソフト制作にたずさわっている。



⬅言葉のはしばしに熱意があふれる、『ラ・ヴァルー』のメインプログラマー永井氏。

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス　インフォメーション

アイ・ジー・エス



アイレム

年末なので変な感じがしますが、アイレムは来年もヤルみたいです。そんなにあやしいことではないので、少しは安心できます。若干情緒不安定な部分がなきにしもあらずです。(FJT)

アスク講談社

なんとアスク講談社は、1991年はビッグタイトルを2つくらいリリースする予定でござんす。くわしくは次号かその次か、もっと先かに発表します。

(ナカ)

アスミック

最近、開発チームが再編成されました。新しい、おもしろい企画をと、日夜はげんでおります。みんなからのおたより、待ってます。率直な声をきかせてください。(アスミッくん)

インテック

こちらでは、最近ぐ～んと冷えこんできました。この寒さをのりきって、暖かくなれば『戦国関東三国志』の発売はもう目の前かな？　う～ん長い！

(クワタ)

エイコム

年の暮れ　新発売の　めでたさや　それにつけても天聖龍(セイントドラゴン)
(対訳)寒くあわただしい年末であるが、めでたい龍が自機のかのソフトを思うと、心安まるなぁ。(わび)

NECアベニュー

お正月といえば「おせち料理」。栗きんとんは、毎年私が作ることになっている。行く年を惜しみながら山づみのさつま芋を裏ごしする年の瀬。う～ん、風情があるわい。(FUMI)

クリーム

はじめまして。今月号から“たかを”にかわって私が担当になりました。“たかを”のことが好きだった人、ごめんなさいねッ。これからはよろしくねッ。

(ま)

サン電子

いくつになっても失恋ってツライものなんですね。愛ってなんなんでしょうね。まあちゃん、たくさんの楽しい思い出をありがとう。……そんなわけで『マンホール』買ってね。(山本)

タイトー

あけましておめでとうございます。今年もタイトーを、よろしくお願いします。楽しく、おもしろいソフトなどをどんどん出していきます。(これを書いている年末、私はいそがしい　川島)

データイースト

1月8日に発売される、『オーバーライド』でデータイーストは1991年をスタートします！　春には待望の『サイレントデバッガーズ』も登場！　今年もDECOはガンバルぞ!!　(タケ)

テンゲン

本社がせまくなってきたので分室を借りました。分室といっても本社の70%くらいの広さがありさまざまな利用法が考えられます。レースドライビンを入れて遊ぶもんね。(JUN)

トンキンハウス

あと9年と少しで21世紀。僕の子供のころ、21世紀というと“バラ色の未来”だったけど、そうカンタンにはいかない。でも“人間の知恵”ってやつを僕は信じている。(チョイマジなYS)

ナグザット

やっと1年が終わりますね。今年のクリスマスは楽しかったかな。今年の年末は、たくさんのハードが発売されて、選ぶのにこまったと思うけど、目先の新しいものに目がくらまないでね。(下)

ナムコ

『メルヘンメイズ』のウサギバリアーは、アリスがウサギにナワをつけてぐるぐるぶん回しているのだという説があるようです。うまい。ノーベル鴨川シーワールドシャチ賞贈呈。(がんのすけ)

　イラスト／杉山真理

そして、処女作PC8801用『EMMY』をアスキーから発売、その後『覇邪の封印』『シュヴァルツシルト』などのヒット作を続々と発表していくことになるんだ。で、今度はパソコンソフト制作で築いたノウハウを存分に駆使して、PCエンジンのゲームを作ってくれるというわけ。うーん、ホント実績のあるメーカーさんだけに、これからどんなゲームを作ってくれるのか楽しみだよね。タコラがお話を聞いた立岡さんは「SLGやRPGを中心に考えていきたいです」とおっしゃっていたので、それらのジャンルのソフトの数が少ないPCエンジンとしては、みんなも十分期待できる情報だね!! 今後の工画堂スタジオ情報には、絶対注目だね!!



⬆工画堂スタジオの精鋭たち、ここに集う!! これから、この人たちの手によってどんな名作が作られるのか楽しみだね。

クレクレタコラの戦利品

10名



今回のプレゼントは、工画堂スタジオさんオリジナルの4色ボールペンなのだ。なんと10名様にあげちゃうからドバッと応募してくれい!

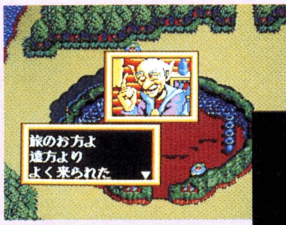
★応募方法★

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を明記して〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「クレタコ 工画堂係」まで。多数の応募待ってるよ〜ん。

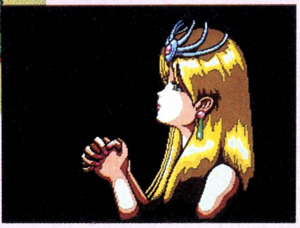
参入第1作!

魔晶伝紀ラ・ヴァルー

今号の新作コーナーでも紹介しているゲーム。8章仕立てのスピーディーながらも奥が深いストーリーと、CDロムの特性を生かした演出が素晴らしいファンタジーRPGだ。ストーリーなどについてはここでは紹介しきれないが、美しいグラフィックや雄大なサウンドは最高のデキなのだぞ。



➡臨場感あふれるオーケストラサウンドをバックに、数多くのグラフィックを見せてくれる。声優陣にも森功至氏などが登場。



⬅オーソドックスなスタイルのRPG。波乱万丈の冒険がキミの挑戦を待っている。CDロム独特の演出もたっぷり!!

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

ニチブツ

今シーズンのF1 GPも終わり、セナさんみごとにワールドチャンピオンに輝きました。おめでとう! そうそう最近、上司がRPGの本を読んでるけど新作と関係あるかな? (こと)

日本テレネット

アサシンの連中が、パソコンからCDロムの世界へとやってくるぞ。CDロムによってパワーアップした『エグザイル』ができるなんて、みんななんて幸せなんだろう!! (O)

パック・イン・ビデオ

平和な地球を守るのは、国であり、そしてキミ自身である。まさに『ガルクライト-TDF-2』はそんなゲームだ。合体したガルクライトで敵をやっつけろ! 一度ためしてね! (伸)

ハドソン

『イースIII』の件は松永、梶野両名のせいなのです。な〜んちゃって本当にゴメンナサイ。でもね当然ハドソンはパワーアップして出すってことはみんな知ってるよね。 (北出)

ビクター音産

『ULTRA BOX 3号』で大活躍していた"UBガールズ"の成子ちゃん・千夏ちゃん・美世ちゃんの3人。ただいまファンレターの大募集中です。楽しいお手紙送ってね! (みなみ)

ビデオシステム

あけましておめでとうございます。この号が出るころは、みんな冬休みでいいなあ。新社屋へ移って1年たったわが社ですが、'91年は昨年以上にがんばりますのでよろしく! (橋本)

ヒューマン

ついに発売になりました、『バスティール』。みんな、もう遊んでくれたかな? わからないことや質問はなるべくハガキで送ってね。そのほうがくわしく説明できるからね。 (茶々丸)

フェイス

正月の遊びといえば、カルタ、凧あげ、羽根つき、めんこ、こま、『アリス』、『クロスワイバー』……あれ? なにはともあれ1991年も、フェイスはがんばりまっす。 (だあくん)

ブレイングレイ

これを読んでいる人の中には、外で雪が降ってたりしてるとこもあるんだろうね。ゲームもいいけど、たまには外で友だちと雪合戦したりして遊んでね。雪の中に石をつめてね(うそ)。(松本)

ホームデータ



マイクロキャビン

みなさんごめんなさい。『マスターオブモンスターズ』の発売が1月にのびてしまいました。発売は遅れることになったけど、そのぶんいいものになるので、みんなもう少し待ってね。(伊)

メサイヤ(NCS)

そうして僕たちはおもしろさの限界に気づいてしまった。などと嘘をつきながら年をこすのか、それでいいのかみんな! 森見て枝見て重箱の隅をつつくのポーズ。これも人生だ。(M)

メディアリング

お正月までもうすぐ…。冬休み、まっただ中ですが、寒い冬をこすのは大変さ!! ゲームで熱くなってくださいヨ。『スピンペア』で、越冬準備完了だね! (ミカ)

U.P.L.

㋫家のスバル360は子供にとても人気があります。でも、このまま家に帰ったらボディの上に無数のガキンちょの足あと! オニ〜さんは許しません! ヒビが入ったんだぞお! (㋫)

ライトスタッフ

ちょっと前に、コンピュータ・ウイルスが某社で発見されて大騒ぎになったけど、うちの会社では、いま流行性感冒のウイルスに悩まされている。ごほごほ、ツライよ〜。 (ゆうこ)

おわびと訂正 1月号ふろく①「PCエンジン 全ソフトカタログ」P.63でフェイスのインフォメーションの電話番号が間違っていました。正しくは03-3372-8742(平成2年中は03-372-8742)です。関係者の方々に深くおわびし、ここに訂正いたします。

㊖PCエンジン3月号は 1月30日(水)発売！

次号予告

稲妻の3月号！ 創刊3年目に突入してますます快調な㊖PCエンジンがお贈りするのは、激人気『桃伝Ⅱ』付録の第2弾!! またまた独自の斬り口で徹底的に攻略しちゃうゾ。そして超目玉の大特集は、新春爆発売『イースⅢ』の登場だ！ キミたちの待ち焦がれてる思いを、一気にはらしてしまう圧倒的なボリュームとパワーに注目!! 寒い冬も熱いマルカツで決まり！

EDITORS'TOPICS

今度の正月は、ひとりでブラジルへ行き、本場のランバダをピチピチのブラジル娘から伝授してもらう、夢を見た。しょうがないからホンダラホダラララホーイホイ!!(佐)

表紙を描いているＳ氏は、夜中家をのぞいているデバガメを、アルミ製ほうきの柄がミジンになるまで殴り、その鼻をつぶしてしまうほど勇敢な、でも遅い人。(後)

'90年を回顧。10回以上も旅行に行った。けっこーたくさん洋服も買った。コンサートにもいっぱい行った。当然のことながらお金が無い。'91年は無欲で暮らそう…。(山)

FCでは『ファミスタ'91』が出たけど、ＰＣの『ワースタ』、ニューバージョンはまだか!! あなたも「『ワースタ'91』を成功させる会」の会員になりませんか？ 川口＋㊇

年末進行のさなか、18回目の誕生日をむかえました。もちろんお祝いはできなくて悲しかったのですが、『R-360』に乗りに行けなかったのはもっと悲しかったです。(の)

新居(東船橋)に移って一月半。そろそろ落ちついてきたので、近辺を探りに出かけようか。まずはビデオレンタルを２～３店と深夜営業の本屋を見つけなくちゃ。(由)

最近親友が増えた。しろ一大野宅のネコ（名前忘れた。許せ。）と、近所のネコＡだ。しろ一家のヤツとはじゃれ友達だが、近所のヤツとは目で愛を語り合っている。(希)

今年も競馬シーズンが終わってしまいました。フィナーレを飾る有馬記念は、きっとメジロライアンが勝ちました。(これを書いているのは11月だが、きっとこうなる)(Ⓣ)

ただ今、"テレの介"バンドでは、有能（かもしれない）ヴォーカリストを募集中!! 我こそは、と思う人はぜひ御一報下さい。ヨロシク！ (㊡テレの介)



参考文献：爆弾可楽/杉本章子（文藝春秋）、港をつくる/竹内良夫（新潮社）

コンプファミリー テレホンネット

横浜 045(541)0000
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)6700

もう聞いてくれたかな？
12/20～ 深沢美潮先生登場！
1/5～ 田島昭宇先生登場！

ライター大募集

㊖では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています。(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

あたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ケ谷ＫＴビル
㊖PCエンジン「○○係」

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……山田美恵子
Editors……松本 剛 北山のり子 渡邊由彦 高野希義 藤原 保 小畑雄二 化石ハウス 超 音 速(渡部功一、西谷英晃、根上広行) 玉木成子 安藤 誠 小林 昇
Writers……中村泰宏 今村文二 岡本敦行 山崎 拓 増島 健 遠藤まゆり 木村典子 山本裕司 大竹雅法 小西康雅 森田慶子 川口ハヂメ 佐藤裕志 小西晃治 中川立一 山崎智世 広木克哉 菊池武史 山猫（平井太郎、八尋 峻）
Photographers…林 久平 倉部和彦 分部辰浩 林 克典 伊豆倉守一 舟喜 力 加藤幸広 庄司康治
Designers……ディレクション・ナカ 今野享子 斉藤和代 星山英夫 アイル企画 小出高義 クロップハウス 沢田昭彦 藤井まなぶ グァバモリオカ

月刊㊖PCエンジン2月号
1991年２月１日
特別定価460円(本体447円)
雑誌コード 13575-2

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷

 次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、平成３年１月１日より、東京23区内の電話番号は、市内局番が４ケタになり、頭に３がつきます。

PC Engine

NEC



AVENUE PAD 3

アベニューパッド3

標準小売価格
2980円(税別)





◀見事にハイスコア

東京都 国分寺市
山下 賢一君（23）

今までは買ったゲームの半分も行かないうちに、新しいゲームが発売されてしまって、悔しい思いをしていました。ところがアベニューパッド3を使ってみたところ、驚くほど先に進むことができ、ハイスコアも取れるようになりました。もう手放せません！



＊スローモーション機能は一部ソフトには対応しておりません。

NECアベニュー株式会社

ニューメディア事業部／〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

お問い合わせ 03(288)0330
●平日／午前10：00～午後7：00
テープサービス03(288)0880

マル勝PCエンジン 1991 2月号
1991年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第2号通巻26号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
販売部 ☎03(817)8523 編集部 ☎03(221)3521
特別定価 460円(本体447円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357502467 雑誌コード13575-2